

GAMES MAGAZINE

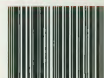
#11-12`1996

МАГАЗИН

И Г Р У Ш Е К



Издательский дом
"КОМПЬЮТЕРРА"



4 601357 000055

Aspire

Красота формы
Совершенство функций

*"Модель Aspire фирмы Acer – на сегодняшний день
самое выдающееся явление в компьютерной отрасли."*

*"EDGE: Work Group Computing Report"
11 сентября 1995, том 6, № 277, стр. 25 (1)*



- Центр телекоммуникации
- паутина компьютерных сетей
- расчет семейного бюджета
- мир компьютерных игр
- самый терпеливый учитель
- видео и аудио проигрыватель
- самый стильный дизайн
- управление голосом

ВСЕ ЭТО ВМЕСТЕ -
ДОМАШНИЙ КОМПЬЮТЕР
Aspire



ACER COMPUTER INTERNATIONAL CIS: (095) 258-4401 (ФАКС В МОСКВЕ); (4232) 26-24-97 (ФАКС ВО ВЛАДИВОСТОКЕ)

AIRTON Москва (095) 230-6350	ALSI Алматы (3272) 61-20-73	AREOPAG Бишкек (312) 44-50-26	CIT Новосибирск (42366) 5-7857	CompuLink Москва (095) 931-9439	Kami Москва (095) 948-3606	Lamport Москва (095) 125-1101	Lanek Москва (095) 444-3154	Lanek С. Петербург (812) 110-6464	Nuron Ташкент (3712) 67-85-87
---	--	--	---	--	---	--	--	--	--

Acer and the Acer logo are registered trademarks of Acer Inc. Intel Inside, Pentium and Pentium Processor are trademarks of the Intel Corporation. Other company's product names are used herein for identification purposes only, and are trademarks of their respective companies.

ПАМЯТКА ИГРОМАНА '96

Поезд на память / 3

В ОЖИДАНИИ ИГРЫ

Новости / 18

В ОЖИДАНИИ ИГРЫ ПЕРВЫЙ ВЗГЛЯД

Машины для "ММ" / 23

Krush Kill & Destroy

Прикуп, Соня в бутылка Сулеймана / 26

Magic: The Gathering

PC\STRATEGY\WARGAME\

TAM RYSSO PAKHNET...

Кумачовый трепет / 28

Command & Conquer: Red Alert



PC\STRATEGY\TROPOU A&D

Понем меня для народа? / 32

Blood & Magic

PC\STRATEGY\

СКАЗКИ ТОПОГРАФИЧЕСКОГО ОКЕАНА

Новые обсерватории / 34

Heroes of Might and Magic II: The

Succession Wars

PC\STRATEGY\ЖИВЫЕ ЛЕГЕНДЫ

Штурм неба / 38

Master of Orion 2: Battle of Antares

PC\STRATEGY\МОРСКИЕ РАССКАЗЫ

Железные на деревняном,

или Кингпеллис по такелажу / 42

Wooden Ships & Iron Men

PC\STRATEGY\ЖЕЛЕЗОРУДЫ

Дожина ножей в суну / 44

PC\STRATEGY\WARGAME\

ВОЙНА И МИР

Труженики сечи / 46

Lords of the Realm 2

PC\QUEST

Итого и желания / 49

PC\QUEST\ПАЛАТА НОМЕР ШЕСТЬ

Полет над гнездом плати / 51

Phantasmagoria: A Puzzle of Flesh

PC\QUEST\

ЕСТЬ ЛИ ЖИЗНЬ НА МАРСЕ?

Цилиндры как вселенная / 54

Palma

PC\QUEST\КЛУБНИЧКА

Ларри отправляется в круиз / 56

Leisure Suit Larry: Love for Sail!

PC\QUEST\МЕСЯНИКИ

Жатва на мари / 58

Harvester

PC\QUEST\3D-ACTION\РР\

АПОКАЛИПСИС СЕГОДНЯ

Пала и дурн / 60

Rebels of the Haunting

PC\QUEST\НО ПАСАРАНИ!

Подразготовлю прищипым / 62

Соловей к игре The Pandora Directive

(A Tex Murphy Interactive Movie)

The Pandora Directive

PC\СИМУЛЯТОРЫ

Турнеты и меланж / 69

PC\СИМУЛЯТОРЫ\ВАЛЕРИЙ ПАЛЫЧ

Кубизм крепчал / 71

B-10 Cubal

PC\ВПРОК\ГВОЗДИ

Зоя З: решающий удар / 74

Решит победы в "Зед" по версии The Bitmap

Brothers



Дорога в рай / 80

Советы по прохождению игры Alien

Alien

Lighthouse: техническая документация / 85

Советы по прохождению игры Lighthouse

Lighthouse

Живые трупы / 88

Соловей к игре Broken Sword

Broken Sword: Shadow of the Templars

PC\3D-ACTION\

ГУТТАПЕРЧЕВАЯ ДЕВОЧКА

Полеты по сну и наяву / 93

Tomb Raider

PC\АРКАДА\ГАЗУ?

Найди десять отличий / 96

Race Mania

PC\АРКАДА\ОХОТА НЕ РАБОТА

Охота пуще / 98

Hunter Hunted



PC\АРКАДА\КАРФАГО ДОЛЖЕН БЫТЬ

РАЗРУШЕН!

Мушкетеры / 100

Destruction Derby 2

PC\АРКАДА\ЗА РУЛЕМ

Ударом автороботом / 102

Screamers 2

PC\РР\МЕЧОМ И ПАССАМИ

Медвежьи сказки / 104

The Elder Scrolls: Daggerfall

PC\KARL MARX GAMES\В КОНОЮШЕ

"Фортула" успеха / 108

F1 Manager

ИГРОВОЕ ЖЕЛЕЗО\

ПАМЯТКА ИГРОМАНА '96

Железо на память / 112

РУКОПИСЬ,

НАЙДЕННАЯ В ТМР-ФАЙЛЕ

Дело банового нелегала,

или Виртуальный клонирование / 124



ВидеоИгры

SONY PLAYSTATION - АРКАДНЫЕ ГОНКИ

Special дебаты / 132

Wipeout 2097

SONY PLAYSTATION - АРКАДА

Банкизм и пелит: турне славы / 134

Crash Bandicoot

SONY PLAYSTATION - АРКАДНЫЕ ГОНКИ

Его величество Rage Racer! / 136

Ridge Racer 3: Ridge Racer

SONY PLAYSTATION - QUEST-ACTION

В темноте / 139

Resident Evil

SONY PLAYSTATION - ИГРОВОЕ ЖЕЛЕЗО

Обзор устройств управления для SPS / 142

(Steering Wheel, VRF-1, SCPH-1110)

SONY PLAYSTATION - КОДЫ

Коды к играм SPS / 144



МАГАЗИН ИГРУШЕК

#11-12 1996

Игорь Маркисин (Секретарь), Гамлет Маркисин (Секретарь),

Александр Бершмин (Политический), Светлана Биневская

(Политический)

Адрес редакции: 125050, Москва, ул. Р.

Университетская (1995) 332-2381, 332-2361

Тел.: (095) 956-1938

Издатель: ИИИ "Игровые игрушки"

Учредитель: ИИИ "Игровые игрушки"

Издатель: ИИИ "Игровые игрушки"

Издатель: ИИИ "Игровые игрушки"

Издатель: ИИИ "Игровые игрушки"

Издатель: ИИИ "Игровые игрушки"

Издатель: ИИИ "Игровые игрушки"

Издатель: ИИИ "Игровые игрушки"

Издатель: ИИИ "Игровые игрушки"

УПОМИНАЕМЫЕ В НОМЕРЕ ИГРЫ:

А-10 Cobra 2

Alien 4-40 Longbow 2, 40

Alien 4-40 Longbow 2, 40

Battle Isle 3: Shadow of Tempest 3

Blatt Machinehead 344

Blatt Machinehead 344

Blatt Machinehead 344

Blatt Machinehead 344

Blatt Machinehead 344

Blatt Machinehead 344

Blatt Machinehead 344

Blatt Machinehead 344

Blatt Machinehead 344

Blatt Machinehead 344

Blatt Machinehead 344

Blatt Machinehead 344

Blatt Machinehead 344

Blatt Machinehead 344

Blatt Machinehead 344

Blatt Machinehead 344

Blatt Machinehead 344

Blatt Machinehead 344

Blatt Machinehead 344

Blatt Machinehead 344

Blatt Machinehead 344

Blatt Machinehead 344

Blatt Machinehead 344

Blatt Machinehead 344

Blatt Machinehead 344

Blatt Machinehead 344

Blatt Machinehead 344

Blatt Machinehead 344

Blatt Machinehead 344

Blatt Machinehead 344

Blatt Machinehead 344

Blatt Machinehead 344

Blatt Machinehead 344

Blatt Machinehead 344

Blatt Machinehead 344

Blatt Machinehead 344

Blatt Machinehead 344

Blatt Machinehead 344

Blatt Machinehead 344

Blatt Machinehead 344

Blatt Machinehead 344

Blatt Machinehead 344

Blatt Machinehead 344

Blatt Machinehead 344

Blatt Machinehead 344

Blatt Machinehead 344

Blatt Machinehead 344

Blatt Machinehead 344

Blatt Machinehead 344

Blatt Machinehead 344

Blatt Machinehead 344

Blatt Machinehead 344

Blatt Machinehead 344

Blatt Machinehead 344

Blatt Machinehead 344

Blatt Machinehead 344

Blatt Machinehead 344

Blatt Machinehead 344

Blatt Machinehead 344

Blatt Machinehead 344

Blatt Machinehead 344

Blatt Machinehead 344

Blatt Machinehead 344



Гвозди на память

"Память о Суворове-Рымником живет в народе..." — глубокомысленно подумали мы задолго до Праздничного-Боя-Курантов-&-Явления-Гуляющему-Люду-Дедушки-С-Мороза '97 (разумеется, по старому стилю). Следующей основополагающей мыслью почему-то было: "Я помню все, а ты забудь! Счастливых дней не вернуть. Ла-ла-ла..."
Наконец, после затяжного, без парашуно, раздумья налилось соком (выходит, созрело) судьбоносное решение: "Граф Суворов... эта...

канечна... харашо... да... но-о-о... есть многое на свете, друг Горацио (Вильям Шекспир, "Трагическая история о Гамлете, принце датском", д.1, сц.5, слова Гамлета, сына прежнего и племянника нынешнего короля), что и не снилось нашим читателям..."
Давно не снилось, добавим мы от себя, преврав классика (предварительно извинившись), давно и многое. К примеру, почему бы не побаловать его, истомившегося читателя, таким игровым пародом газодей '96? Чтобы помнилось, чтобы еще

раз затвердить, во что мы/вы более всего играли в ушедшем (на Очень Дальнем Востоке — очень давно ушедшем) году. Тем более, что большое видится на расстоянии. А вдруг что-то из того, что казалось нам настоящим, теперь, по прошествии месяцев таковым даже при нашем волевом усилии не пригрезится?..
Памятка игромана '96, говорим мы. Хит-лист (парад, торжество, триумф), поправьте вы. Ладно, поехали!

Благодарим москвские компании ElectroTECH Multimedia, "Азия", "Новалайн", Lamport и "Бука", которые в течение ушедшего года исправно обеспечивали нас всеми этими хитами, иной раз терпеливо ожидая их (коробок с игрушками) возвращения...

"Противостояние"

НАШИ ИГРЫ Г'ДОКА
Военно-стратегическая игра

"Противостояние" — отнюдь сбалансированная игра, играбельность которой хороша в той же степени, что и техническое воплощение... Почти образец настоящей народной игры." ("МИ", #10).
Лозунг декабря: нашим играм — наш выбор (неужели всем?! — Ред.) Разумеется, каламбур (так-то лучше. — Ред.). Однако питерские "Наши игры" добрых слов заслуживают без дураков. Их



"Противостояние", которое с полным правом можно назвать первым большим российским wargame (а в реальном времени, счастливо сочетает в себе интуитивный интерфейс, быстрый и красивый SVGA engine, кристально чистую систему игровых задач и достоверность моделируемой ситуации (набор юнитов, вслух-вслух тактические бои времен Великой Отечественной), соответствует реальному до последней запятой). Все это, с плени-

пичностью настоящих профессионалов "разложенное" по 28 "горячим" миссиям, по 14 за каждую из противоборствующих сторон (Красная Армия — немецко-фашистские войска), и весьма симпатичному межэтапному видео, без сомнения, сделает игру очень популярной среди игроков всех возрастов и пристрастий. В противном случае — обязуемся съесть свою праздничную шляпу.

AN-640 Longbow

JANE'S/ORIGIN
Авиасимулятор

"...очень красивый engine... геодезически правильная карта местности... президент Жириновский расположил войска вдоль польской границы..." ("МИ", #7-8).

...Одиночные миссии в Панаме и Персидском заливе, конечно, интересны, но гвоздем программы, несомненно, является кампания против "ожиревшей" России: согласно сценарию игрушки, пламенный вождь и учитель Ж., победив на президентских выборах, немедленно



решает направить стопы, обутое в армейские сапоги, прямо к Индийскому океану — причем через Украину и Польшу, на границе между которыми его и останавливают объединенные ВС ООН... Ладно, бог с ним, с осатаевшим виртуальным политиканом, Longbow красен не только сенсационно-провокационным сюжетом. Необычайно широк ассортимент миссий: от обычных патрулей и разведывательных вылазок на вражескую территорию до ракетных ударов по бронетехнике и борьбы с воздушным противником. Выполненный в прекрасной SVGA-графике, engine поражает точностью моделей техники и великолепно сработанным ландшафтом, который, по утверждению Jane's, еще и геодезически точен. В общем, созданный специалистами-оборонщиками и выверенный действующими пилотами "Апачей", авиасимулятор Longbow реалистичен до самого "не могу": на самом сложном

уровне игрок столкнется с теми же трудностями, что и боевой летчик, — это турбулентность, "эффект земли", "эффект высоты" и просто ветер. С другой стороны, выставив реалистичность "по минимуму", вы насладитесь несложным управлением и легкими целями...

Albion

BLUE BYTE
Ролевая игра

"Счастливым сочетанием в себе традиционные для ролевых игр элементы фэнтези с тем, что в России называется "научная фантастика", игра заряжена такой напористой и вкусной начинкой, что одно это заставляет смотреть на продукт как на что-то неординарное." ("МИ", #9).

Вот такая громкая, почти фанфарная, зовущая к новым победам в жанре цитата из нас любимых. Которая, впрочем, не так уж далека от истины (отливать пули правды — наше призвание. — Ред.)! Классический "ролевик" с не очень-то оригинальным концом (тривиальнейший хэппи-энд), "Альбион" в первую очередь симпатичен своим светлым философичным сюжетом, располагающим к многочасовой игре с неослабевающим интересом, любопытным графическим решением (успешно уживающиеся двумерный и трехмерный виды), походовыми сражениями (к черту тупую и опостылевшую динамику!). В



общем, будьте хоть раз человеком, спасите бедных искаев, стонущих под игом... (см. соответствующую рецензию).

Battle Isle 3: Shadow of Emperor

BLUE BYTE
Стратегическая игра

"...игрушка придется по вкусу всем, кто числит себя в настоящих поклонниках компьютерных

игр. А уж почитатели серьезных стратегий и вовсе должны в нее влюбиться." ("МИ", #2-3).

Немецкая основательность. Это первое, что приходит на ум, только начав общаться с Shadow of Emperor, продолжающей очень удачную линию стратегических игр Battle Isle, стартовавшую аж в 1990 году. (Кстати, второе, "американ-



ское", название игры-имениницы — Battle Isle 2220.) Да, с обстоятельностью здесь все в порядке, кажется, ничего не ускользнуло от бдительного ока немецких программистов и дизайнеров: всерьез играющий AI ловит любые промахи "живого" соперника, если, конечно, последний "ходит" достаточно стандартно: удобный, почти интуитивный интерфейс, построенный на чисто "мышинном" управлении; умняющие от сражения к сражению войска, "по наследству" передаваемые из миссии в миссию (воспитывайте своих бойцов, и победа придет!); многообразие карт и вооружений, которого обычно так не хватает в играх-аналогах; весьма симпатичные видеовставки между миссиями... Вывод короток и однозначен: образцово-показательная походовая стратегия!

Broken Sword

REVOLUTION SOFTWARE/VIRGIN
Квест

"...игра оказалась истинным шедевром... Живая, яркая, техничная, полная света и юмора — среди унылых наслоений мрачного постиндустриального видео и ободренных трехмерных интерьеров, заполонивших рынков, она выглядит почти неприлично — как жених на панихиде." ("МИ", #10)

Так бывает, не очень-то известные прежде разработчики



вдруг просыпаются знаменитыми. Подобное минувшей осенью произошло с английской компанией Revolution Software: выпустив до этого лишь две довольно ординарные игрушки, она заставила говорить о себе весь игровой мир, когда наконец представила на всеобщее обозрение продукт, над которым трудилась около двух лет. Верные старым добрым эстетическим традициям, отменные рисовальщики, авторы сумели создать стопроцентно игральный, абсолютно психологически просчитанный (или все-таки угаданный по наитию?), замкнутый интерактивный мир, из которого так нелегко выбираться в мир реальный. Волшебная графика, яркие персонажи, симпатичные головоломки. А ведь игрокам иногда, увы, еще и работать надо...

Close Combat

ATOMIC SOFTWARE/MICROSOFT
Военно-стратегическая игра

"Сонное и заевшееся игроманское сообщество, числящее себя в знатоках всего и вся, чего только не видевшее, от чего только не воротившее нос, оказывается, еще способно удивляться. И это первая победа Close Combat'a." ("МИ", #9).

...А чтобы "Мелкий софт" (читай: Билл Гейте) не задавался (какой изящный юмор! Не забыть извиниться перед русскоязычным "Майкрософтом". — Ред.), мы — см. #9 — дали сразу две рецензии: одну ласковую, другую зверскую. В одной погладили по головке,



в другой поставили в угол (на горох!). Так сказать, попытались быть объективными в квадрате. Если же серьезно, то по-своему воспевающая настоящих пахарей войны (комполка и ниже, или как там они назывались у воюющих в СС немцев и американцев?), игрушка получилась на славу — заводная (игральность — выше бывает, но редко), красивая (графика мелковата, но мила), звонкая (звук — уж точно, редкостный) и умная

(AI — хоть медаль вешай: враги соображают — это еще нормально, но свои, свои бойцы тоже с извилинами! Ты его в штыковую на танки, а он тебя — по английской/немецкой фене...). А еще — поучительная. В смысле очень дидактическая. Иными словами, хоть сейчас в качестве учебного мультимедийного пособия в Академию им. Какого-нибудь Маршала — капитаны с майорами домой забудут ходить.

И последнее замечание. Вообще-то мы не давали Close Combat'у "Нашего выбора", поскольку обзвевали неполную (Trial) версию игрушки. Что ж, игра вышла, и мы, повозившись с ней, делаем это сейчас. Вынуждены-с. Объективности ради-с...

Command & Conquer: Covert Operations

WESTWOOD STUDIOS/VIRGIN
Военно-стратегическая игра

"...Пятнадцать дополнительных миссий и десять новых карт — это королевский подарок." ("МИ", #5).

Вы помните, вы все, конечно, помните, как мы тосковали в конце зимы без хороших игрушек и с какой радостью был воспринят новый "компакт" от Westwood'a, который... не запускался без "родного"



С&С-диска. Ага, — подумали мы все, — всего лишь дополнительные миссии... Так оно и оказалось. Что, однако, несколько не снизило нашей игровой активности. Эксперты, впрочем, со знанием дела доказывали, что авторы внесли в программу кое-какие изменения, в частности всерьез натаскали AI, который наконец-то "научился грамотно играть"! Но по прошествии многих месяцев это кажется банальным самообманом: где-то впереди (казалось, летом) маячил Red Alert, который во всех отношениях

мнил на порядок более серьезной игрой, и мы...

Death Rally

REMEDY ENTERTAINMENT/APOGEE
SOFTWARE/GT INTERACTIVE
Гоночная аркада

"...Death Rally — как раз тот самый триумф оптимизма, наполненный волей к победе, потом, кровью и прочими бонусами... Стоит лишь немного постучать по клавишам, и можно выходить в астрал. То есть начинать упиваться." ("МИ", #10).

К вопросу об игровых "фетишах" и играх "серьезных" (публичное продолжение старой телефонной дискуссии с издателем). Игра не книга, не кино, в ней помимо предначертанных технических и эстетических стандартов не менее важен некий эфирный "игровой



элемент", пощупать который, увы, нельзя, но без которого игра никогда не состоится. Иначе говоря, разуму всегда *обязано противостоять* некое безумие, нечто иррациональное, подкорочное, но в то же время легко узнаваемое. Есть такой баланс — есть и игра! (Грубые, мы называем это странным словом "играбельность", но, возможно, пришло время говорить о ДУШЕ игры?..) "Диггер"? Да, старик "Диггер", который даст сто очков вперед любой "серьезной", "правильной" современной, но смертельно СКУЧНОЙ техногенной игре, о которой назавтра же забываешь (так что если мы и сравниваем разножанровые вещи, то только по критерию "скучно-интересно"). Впрочем, первородный "Диггер" действительно дряхл, вот вам совсем свежий пример — Death Rally от Remedy/Apogee/GT Interactive. Казалось бы, что в ней особенного? 320x200, банальная аркада, двухмерные трассы (правда, много), вид сверху, шесть микроавто, кои можно апгрейдить и вооружать, — а сядешь играть и сходишь с ума, не имея сил оторваться час-другой-третий...

"Фетиш"? Возможно. Только ничего плохого в том нет. Загляните в топы большинства онлайновых журналов: с ноября "невзрачная" Death Rally занимает там исключительно первые места, отбросив далеко назад и Quake, и Duke Nukem 3D, и... В общем, остальные игры пока отдыхают.

Descent 2

PARALLAX SOFTWARE/
INTERPLAY
3D-action

"...конфетка получилась весьма и весьма вкусной. До DOOM-киллера, конечно, не дотягивает, но попробовать ее надо обязательно. Все-таки классика жанра." ("МИ", #5).

Быть первым почетно. Первых помнят, с ними сравнивают, на них ссылаются. Descent (просто, "без отчества") был именно первым. О том, насколько удачным было игровое решение, найденное и реализованное Parallax, свидетельствует хотя бы то невероятное количество клонов, что ежемесячно вываливается на бедных юзеров: в разных разрешениях, в разной цветовой палитре, с разной сценарной подкладкой, с разными леталями, все эти игры тем не менее не стоят и распоследнего пикселя первого Descent'a... К чему мы клоним? А к тому, что столь интенсивно эксплуатируемая идея рано или поздно неизбежно профанируется. Она попросту исчерпывает себя. И тут... когда от разномастных "дессентов" уже икать хочется, появляется "родной" Descent номер два. Как к нему относиться? Нет слов, он луч-



ше, "ровнее", "трехмернее", играбельнее предшественника, и лишь поэтому заслуживает нашего благосклонного. Но... вокруг так много "дессентов" чужих, и некоторые, не будем указывать пальцами, в чем-то его даже превосходят (особенно это относится к клонам самого последнего времени, выпущенным уже после Descent 2)...

А вы играете сейчас во второй Descent? (Графический образ

этого вопроса просим искать в известном плакате времен победившего социализма.)

Duke Nukem 3D

FORMGEN/APOGEE & 3D
REALMS/GT INTERACTIVE
3D-action

"Duke действительно пьянит, а значит, относится к разряду истинного, и ажиотаж вокруг него совершенно оправдан. Будь он неладен!.." ("МИ", #4, 6).

Весь DOOMающий мир отнесся к Duke Nukem 3D с подозрительностью, даже с ревностью. Оно и понятно: старый заDOOMчивый друг лучше новых двух, тем более — что нам предлагалось-то? Этакий новоамериканский "браток" в армейских кованых сапогах, к тому же с весьма специфическим чувством юмора. Что греха таить, мы тоже были полны скептицизма. Однако довольно быстро все встало на свои законные места: зачем лукавить, зачем делать плохую мину при хорошей игре? "Дюк" отлично сбалансирован (уровни в меру проходи-



мы, в меру разнообразны), очень быстр, обладает великолепной графикой (DOOM'у на тот момент такая и не снилась — Final DOOM появился много позже), достаточно щадяще относится к "железу", очень удачным получился и DukeMatch. Ну а "американский юмор"? — что ж, привыкаешь ко всему... Но главное — 3D Realms'ы угадали с временем выпуска: подуставшая от страшного суда игроманская природа ждала сотрясения, но пока суд да дело, почему бы не побрататься с очередным искателем приключений?..

F1 Grand Prix 2

MICROPROSE
Гоночный симулятор ("Формула-1")

"...этой игрой MicroProse не только создала новый стандарт компьютерных гонок, но и оставила далеко позади все прочие "колесные" симуляторы, потому

ПРОТИВОСТОЯНИЕ

АО "ДОКА" Россия,
103482, Москва,
Зеленоград, корп.360
Телефон: (095) 536-4652,
536-4020;
Факс: (095) 536-5887
E-mail (Internet):
doka@dokadata.zgrad.su



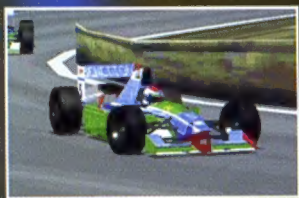
ПРОТИВОСТОЯНИЕ

НАШИ
ИГРЫ

DOKA Company © Copyright 1996
НАШИ ИГРЫ © Copyright 1996

что более реалистичной и красивой гоночной игрушки сегодня просто не существует..." ("МН", #7-8).

Что нужно сделать, чтобы создать игровой хит? Ответ прост: надо родиться фанатиком вроде Джефа Краммонда, автора Grand Prix 2, и не вылезать из-за компьютера три с лишним года. Именно столько Джеф потратил написание самого безупречного на сегодня гоночного имитатора для PC. (Впрочем, до этого был еще один гвоздь — первый Grand Prix, но, боже, как же несовершенен он был, если



сравнивать с нынешней игрой! А ведь мы проводили за ним целые дни...) Реальные конюшники, реальные гонщики, реальные трассы, настоящие болиды, подлинные условия соревнований, почти всеядные ощущения, испытываемые виртуальными пилотами на трассах Grand Prix 2 (думается, настоящие F1-гонщики, "попробовавшие" игру (а таких свидетелей, опубликованных в западных СМИ, несколько), вряд ли лукавят)... Но искусство всегда требует определенных жертв, и Grand Prix 2, кажется, не только самая реалистичная, но и самая требовательная современная игровая программа: хотите "как в жизни" (с максимальной детализацией, со всеми текстурами, с расчетной скоростью вывода изображения на экран, да еще чтобы управляемость была идеальной)? — попробуйте Pentium 166 с 32 "мегами" памяти и с очень дорогим комплектом "джойстик-руль-педали"...

F-22 Lightning II

NOVALOGIC

Авиасимулятор

"F-22 Lightning II — будущий хит. Такой же, какими когда-то были Comanche, Wargame II и Werewolf. Фантастическая графика, ясная концепция, поддержка разных сетевых режимов и не очень сложное управление, которое не надо будет долго осваивать, быстро выдвинут его в десятку лучших." ("МН", #10).

И наш прогноз судя по всему оправдывается! Во всяком случае об игре очень заинтересованно и благожелательно



говорят — и журналисты, и разработчики (бета-версия "Молнии" вошла в Top 25 на последней ECTS), и просто игроки, припавшие к "Интернету": напоминающий по своей идеологии US Navy Fighters и ATE "Лайтнинг", обеспечивающий "живому" виртуальному пилоту преимущество первого залпа, серьезно облегчает его суровые военные будни, делая игру игрой, а не тренажером для начинающих Чкаловых; плюс, конечно, фантастические летные характеристики и удивительная прочность F-22.

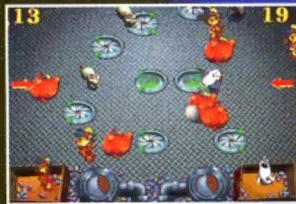
GearHeads

R/GA INTERACTIVE/
PHILIPS MEDIA

Аркада

"...игра без заставки, но с абсолютной играбельностью... Замечательное произведение искусства, осененное тенью самой правильной из доктрин..." ("МН", #6).

В принципе, вешая на грудь GearHeads заслуженную награду в виде большого и любимого "Нашего в.", церемонии награждения легко можно проинкрустировать вдохновенными, глубокими, полными диалектики словами из "Песни о Death Rally" (поднимите голову выше) — подмены никто не заметит, потому что GearHeads, как и DRally, и Twigger (ниже голову!), из породы "фетишей", то бишь маленьких шедевров. Которые были. Которые есть. Которые будут. Как бы мы их ни выкорче-



вывалили всякими видео-шмидео, эвэвэга-швэвэга, джойстиками-шмойстиками (развязный автор, очевидно, подразумевает очень

дорогие модели "палок радости" и на геймпады баллоны не катит. — Ред.) и, так сказать, пентуамми-шментуамами. Но. Неужели ж мы про хорошего чело... то есть про GearHeads'а другого ласкового слова не сочиним? И мы говорим: спасибо, компания "Филиппе", за наше счастливое детство!

Аплдисментов не надо. Не ради них, понимаешь, горбатимся...

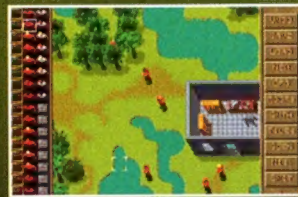
Jagged Alliance: Deadly Games

SIR-TECH SOFTWARE

Аркадно-стратегическая игра

"...играть стало легче, играть стало веселее. А еще интересней и дольше. Клянусь своей треуголкой!" ("МН", #9).

Продолжение Jagged Alliance, знаменитой походовой сати о наемниках с незабвенным *головоулом* удачу Иваном Долгим в одной из главных "ролей" ("Я буду работать на тебя, проклятый капиталист!"), несмотря на: а) тотальное "окомбативание" (по сути игра превратилась в



череду "мочиловок", то есть, простите, специальных заданий командования), б) ледяную графику (320x200) и в) почти полное забвение любимым Ваней кодекса строителя коммунизма, оставила у нас самые светлые впечатления. Попросту говоря, это игра, в которую хочется играть и играть. Вне зависимости от неизбежной ностальгии по поводу первой части JA. Во-первых, играющий имеет в своем распоряжении такое огромное количество наемников (на каждом из которых клейма негде ставить), что ему не составит труда собрать уникальную, только его одного устраивающую бригаду головорезов. Во-вторых, поумневший AI, способный трансформировать заранее заложенные алгоритмы поведения противников, если того требует ситуация. В-третьих, здесь есть редактор кампаний и карт местности. В-четвертых, жуткое количество оружия. В-пятых... Бессчетно.

Gene Wars

BULLFROG/ELECTRONIC ARTS

Стратегическая игра

"У Bullfrog опять получилось!" ("МН", #9).

Да и разве может не получиться у того, кто выпекает только хиты, у кого В ПРИНЦИПЕ не бывает проходных игр! Однако это эмоции, вот факты. Ни на что не похожий "левый" сюжет: игра вроде бы стратегическая, но часто ли вы использовали свои стратегические таланты... в животноводческих целях, в "биоинжендерии" невиданных зверушек? (Более всего почему-то запомнились птицединозавры, этикие



биологические F-16, бороздящие местные воздушные просторы с целью накрыть кого-нибудь из "главного калибра"). Часто ли с таким тяжелым сердцем вы отправляли полки с любовью взращенных гибридов (сколько гектаров леса ушло на подкормку милых уродов!) на чужих наглых тварей?.. Часто ли вместо денег вам предлагали зарабатывать банальную органику, то есть... вы поняли что...

Короче, ни в коем случае не убивайте болонку! Хотя бы поначалу...

Kingdom O'Magic

SALES CURVE INTERACTIVE/
CT INTERACTIVE

Квест

"Море черного юмора, отсутствие старомодных условностей — забудьте про десять заповедей и все то, чему вас успели научить в пионерской организации! Тут играют всерьез, издеваясь надо всем, что только попадется под руку." ("МН", #7-8).

Вы хотите бесцеремонных гэгов, отъявленного цинизма в стиле "Совок" и развесистой чернухи "типа" про новых русских? — их есть у нас: Kingdom O'Magic! Вас воротит от слов "доброта", "заботливость", "культура"? — Kingdom O'Magic! Вам надоело участливо заглядывать начальнику в

1997

год "Твиггера"

TWIGGER

Рейтинг
МАГАЗИН

100%

Games
Magazine

НАШ
ВЫБОР



Windows 95

Еще 1 диск
CD-ROM для
сетевой
игры!!!

МАГАЗИН
ИГРУШЕК

НИКИТА

115446, Москва, а/я 315
Тел.: (095) 115-9743 и 115-9777

ВНИМАНИЕ!

Вы можете ПОЛУЧИТЬ подарок еще один CD-ROM
"Twigger" для сетевой игры, если до 23 февраля
1997 года ополчите в адрес фирмы "НИКИТА" Торжест-
венную Присягу на железной коробке "Twigger"
и вырезанный купон на 1 диск CD-ROM.

СПРАШИВАЙТЕ "ТВИГГЕРА" В ЖЕЛЕЗНОЙ КОРОБКЕ
У БЛИЖАЙШИХ ТВИСТРИБЬЕТОРОВ И ТВИЛЕРОВ!

Аркада с элементами

стратегии

и 14 аудиотреками

в стиле

TECHNO

глаза и занимать деньги до зарплат? — Kingdom O'Magic! В общем так, братки, пахана, если он при капуте, надо что?.. — Валишь? — Не, кошат будем потом, когда он с обшком в бега ломанет, а сейчас греть — чтоб в долю взял... Старая карта упала посреди дороги, а ты, в натуре, на мерсе прешь?.. — Тормознуть? — А что, можно и тормознуть, если видишь, что она с сумкой, а в сумке — зеленые корячаться. Тормознуть, сумку с гринями оторвать и дерескать старую! Раскатать по асфальту, чтоб не базарил. За базар надо отвечать, понял?.. (Что это? Кто позволил?! — Реа.)

Стоп, стоп! И в самом деле, несколько уалеклись, фантазия разыгралась, но, ей-богу, если с английского не дословно, а



творчески, то так оно и получается. Отважный мир, отказанным сердца. Что мы (такиме) высокохудожественные и правильные) ему? Конечно, ничего, а все же... иной раз... так хочется почувствовать себя мерским пакистиком в окружении таких же гнусных поганцев. Как Тиди, один из героев Kingdom O'Magic. Или как Ша-Рон...

MechWarrior 2: Mercenaries

ACTIVISION

Симулятор боевых роботов

"...почные миссии превратились в настоящий праздник: вспыхивают лазеры, на мигновение освещаются поле боя, взрывы, вселенная из ракетных снарядов не могут не впечатлять и, увы, не дают сосредоточиться на цели... Словом, игрушка смотрится, что называется, на ура." ("МИ", #10).

К вящей радости сутубых доконников и просто сочувствующих крепким компьютерным играм, очередное, образца 1996 года действо из вечнозеленой серии MechWarrior не стало просто померной игрушкой. Как, верно, и рассчитывала соседствующая Activision, не ставшая перерабатывать графиче-

ский engine полуторговой давности (он, как выяснилось, был сделан с достаточным опережением), зато наложившая на все обжитые новые текстуры, довольно основательно перелопатившая сюжет и



добавившая несколько приятных возможностей (будучи командиром отряда наемников, вы можете теперь радеть и о его экономическом благополучии), мы ее творение заметили и даже благословили. Чего и вам желаем, господа будущие наймиты. Только, пожалуйста, не злоупотребляйте собственной жадностью: самые дорогие миссии — залог скорой и неминуемой кончины. Проверено на собственном загривке.

Monster Truck Madness

TERMINAL REALITY/
MICROSOFT

Гонимый симулятор
(автомобили-монстры)

"Очень красиво, захватывающе и познавательно!" ("МИ", #9).

На наш взгляд, первая УДАЧНАЯ, не для чайников (прости, любезные чайники!) игрушка, вышедшая под знаменитым мелко-мятким лейблом (полный Close Combat появился чуть позже). Fury 3, о которой так долго рыдали все кому тог хотелось и которую мы не заметили, увы, открыла серию ширпотребных леталосимуля-



торных 3D-Action'ов (Hellbender, Deadly Tide), могущих удовлетворить разве что...да, верно, человека, лишь вчера узнавшего, что помимо предпочтения и настольной "Монополии" под пиво неплохо идут и компьютерные игры. MTM,

хоть она и из другой оперы, будем надеяться, закрывает эту линию от Terminal Reality, позволяя говорить о смене издательской политики гиганта софтверной индустрии (это, безусловно, лишь благожелания. Хотя... в народе говорят, что играми в "Мелкоскофе" теперь будет заниматься... Алексей Пакинтов, а у же у него-то со вкусом все в порядке. — Реа.). В общем, монстр, как верно подметил наш автор, первым шупавший игрушку, родил монстров, и этим, вероятно, занес себя на скрижали игровой истории: первым так реализовал гонки бит-фут, самых больших колесных автов, — это надо уметь!

Monty Python & The Quest for the Holy Grail

7TH LEVEL

Квест

"Отличные актеры, восхитительно кинотичный сюжет, классная музыка — здорово! И если прочтешь, что это не странно." ("МИ", #7-8).

Насколько стильное, настолько же и мажорное компьютерное извращение от 7th Level и группы комиков "Монти Пайтон" тем не менее является самым что ни на есть классическим квестом (ходибродим-собираем вещицы, с тем чтобы в итоге продвигнуться по карте, посмотреть очередной фрагмент из фильма-прототипа



и позднее размыкать—таки пропавший гнусный Граваль). Вас, легендарного короля Артура, тупого и безграмотного и безбашенного, страдальца от грубости и олухов ваших же расслепленных вассалов, направляя с поиском заветного кокоса (в Англии, разумеется, не произрастает, но без него ни за что не прорастает на следующий уровень); вас страшают жутким combat'ом, когда вы бьетесь... против себя же, став на время

неким Черным Рыцарем; вас засыпают в чужую деревню, где настоятельно предлагают сыграть в "Тетрис" — заполнить братскую могилу соответствующей классической формы уже ушлыми и... все еще живыми блажащими подданными-селанями; побоевас прелестную Чашу, вас заманивают в какой-то замок, в коем обитает толпа жаждущих утех девственниц (их, паршивок, видите ли, надо отшлепать!)... Но при всем том обиды от этих безобразий — никакой. Напротив — отдаленная душа. Оттягиваешься. На все это. Почему? Да потому что талантливо и со вкусом. А еще с отменным юмором. Потому что нет ничего приятней и умней смеха над собой...

NetworkQ RAC Rally

MAGNETIC FIELDS/
EUROPESS

Гонимый симулятор

(ралли на легковых автомобилях)

"...вожакуд, немного найдется игр (кроме этой), где графика на трассе смотрится лучше, чем мультики в прожекторах." ("МИ", #9).

Да, графика у этой игрушки, воссоздающей реальные соревнования, проводимые в Англии с далекого 1932-го, действительно роскошная. О чем, между прочим, лишний раз напоминает только что приведенная цитата, взятая нами... из нас самих и с фирменной корбикой от игры, локализованной компанией "Дока" и во все провадомой сейчас в столице и ее пределах (да, мы крутые, нас уже цитируют на фирменных корбиках! — Реа.). Но до графики ли обладающему от воли адреналина пилоту, севшему за виртуальный руль какой-нибудь насроченной "Субару", если за окном безумно дупит настоящий дождь (не верите, что в Англии только моросит), если о некогда славной сельской грунтовой дорожке напоминает лишь ослепшая колея, набитая этими гадами,



CD-ROM

software distribution

Мировой рынок CD-ROM стремительно развивается, появляются десятки новых и издателей и сотни дисков, из которых одни моментально устаревают, другие становятся бестселлерами. Как показывает практика, сегодня любая компания, открывающая для себя это направление, может оказаться в проигрыше из-за неудачного выбора поставщиков и продуктов. Благодаря налаженным связям, отлаженным схемам поставки и большому маркетинговому опыту, нам удается постоянно сохранять лидирующие позиции на рынке. Девиз Электротех'a "Наш успех — это успех наших партнеров" оправдывает себя, в отличие от фирм, перекладывающих на дилеров тяжесть своих обязательств, мы делимся с партнерами не складом, а прибылью.

Наша фирма уже около трех лет специализируется на оптовых поставках и продаже лицензионных дисков CD-ROM. Раньше "Электротехническое Общество", теперь — "ElectroTECH Multimedia", мы успешно работаем в этом перспективном секторе компьютерного рынка, постоянно расширяя свою деятельность и приобретая новых партнеров в России и бывших союзных республиках. Среди них — крупнейшие московские и петербургские магазины, компьютерные салоны, фирмы, продающие программное обеспечение.

Электротех предлагает лучший в России ассортимент CD-ROM для IBM PC. И не только по количеству (около 1000 названий), но и по качеству: в нашем прайс-листе нет старых уцененных дисков, shagware, сомнительных OEM-изданий и т.п. балласта. Порядка 50-70% наименований доступны непосредственно со склада, а все остальные — на заказ в течение 7-10 дней. Помимо самого широкого выбора новых игр, мы поставляем англо- и русскоязычные энциклопедии, словари, справочники, детские и обучающие программы, диски, посвященные изобразительному искусству, музыке, истории, литературе, живой природе, географии, космосу, технике, спорту, медицине, науке... Наши возможности давно оценили корпоративные заказчики — государственные учреждения, институты, библиотеки и школы.

Мы были первыми, кто привозил в Москву Wing Commander III, Command & Conquer, Warcraft, 11th Hour, Civilization II, Duke Nukem 3D, Settlers II, Quake, Red Alert, Heroes Of Might & Magic 2... Новые игры корпорации Microsoft появились у нас раньше, чем ее российские дистрибьюторы узнали на них цены.

Партнеры Электротех'a не связаны жесткими обязательствами по объемам закупок. Чтобы оценить все преимущества работы с нами, достаточно первоначального заказа на символическую сумму \$ 500. Далее действует система накопительной скидки, позволяющая ежемесячно получать дополнительный выигрыш до 10% от базовых цен, рассчитанных на 20-50% розничной торговой наценки... Хотите проверить? Позвоните Наташе или Тане в отдел продаж, сообщите информацию о себе и попросите свежий прайс-лист.



игры
видео CD
графика, музыка
история, искусство
наука и техника, космос
диски российских издателей
обучающие и детские программы
словари, справочники, энциклопедии
прикладное программное обеспечение

ОПТОВЫЕ ПРОДАЖИ

тел.: (095) 928-30-31

факс: (095) 928-75-18

e-mail: root@eltech.izvestia.ru

МАГАЗИН

тел.: (095) 921-77-77

 **ELECTROTECH®**
multimedia

January

1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30
31					

February

1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	

March

		10	17	24
1	2	3	4	11
5	6	12	19	26
7	8	13	20	27
9	14	21	28	
15	1	8	15	22
16	2	9	16	23
17	3	10	17	24

April

			4	10
1	2	3	5	11
4	5	6	7	12
8	9	10	11	13
12	13	14	15	14
15	16	17	18	15
16	17	18	19	16
17	18	19	20	17
18	19	20	21	18
19	20	21	22	19
20	21	22	23	20
21	22	23	24	21
22	23	24	25	22
23	24	25	26	23
24	25	26	27	24
25	26	27	28	25
26	27	28	29	26
27	28	29	30	27
28	29	30	31	28

June

		2	9	16	23
1	2	3	4	11	18
3	4	5	6	12	19
4	5	6	7	13	20
5	6	7	8	14	21
6	7	8	9	15	22
7	8	9	10	16	23
8	9	10	11	17	24
9	10	11	12	18	25
10	11	12	13	19	26
11	12	13	14	20	27
12	13	14	15	21	28
13	14	15	16	22	29
14	15	16	17	23	30
15	16	17	18	24	31

September

		1	8	15	22
1	2	3	4	11	18
2	3	4	5	12	19
3	4	5	6	13	20
4	5	6	7	14	21
5	6	7	8	15	22
6	7	8	9	16	23
7	8	9	10	17	24
8	9	10	11	18	25
9	10	11	12	19	26
10	11	12	13	20	27
11	12	13	14	21	28
12	13	14	15	22	29
13	14	15	16	23	30
14	15	16	17	24	31

October

		8	13	20	27
1	2	3	4	11	18
2	3	4	5	12	19
3	4	5	6	13	20
4	5	6	7	14	21
5	6	7	8	15	22
6	7	8	9	16	23
7	8	9	10	17	24
8	9	10	11	18	25
9	10	11	12	19	26
10	11	12	13	20	27
11	12	13	14	21	28
12	13	14	15	22	29
13	14	15	16	23	30
14	15	16	17	24	31

December

		1	8	15	22
1	2	3	4	11	18
2	3	4	5	12	19
3	4	5	6	13	20
4	5	6	7	14	21
5	6	7	8	15	22
6	7	8	9	16	23
7	8	9	10	17	24
8	9	10	11	18	25
9	10	11	12	19	26
10	11	12	13	20	27
11	12	13	14	21	28
12	13	14	15	22	29
13	14	15	16	23	30
14	15	16	17	24	31



1997 Bank and Public Holiday

England and Wales

New Year
Good Friday
Easter Monday
Bank Holiday
Bank Holiday
Bank Holiday
Christmas Day
Boxing Day

Scotland

Good Friday
Easter Monday
Bank Holiday
Bank Holiday
Bank Holiday
Christmas Day
Boxing Day

Northern Ireland

Good Friday
Easter Monday
Bank Holiday
Bank Holiday
Bank Holiday
Christmas Day
Boxing Day

Republic of Ireland

Good Friday
Easter Monday
Bank Holiday
Bank Holiday
Bank Holiday
Christmas Day
Boxing Day

ме пыл к Динне проснулся, и
притворно как артефакт в носу),
плеск при свободном СМ
дорт (оказывается ширь
восьмью, одним компьютером³ И
ныне не сдвинуется⁴ Колонисты,
ниже)

Total Control

(РЭГМ-ЕСКА УГРД)

"Total Control — янглик конкурентоспособный продукт .. способный показать рейтинг стратегических игр 1995 года во вторую десятку. Умозет, и в конце первой " ("АИИ", 22-3).

[illegible]

обложку «Голубая меркель» Вилле-Ван-Гуте. В отличие от фактически не бывавших провинциальных писателей и поэтов уже с юности впадавших в кружок поэтов и художников в природе, Ван-Гуте «полюбоваться светом» в античности удалось только в мировую провинцию, Париж. «То-то было! Вместе с тем и известно и другое: когда мы проходим мимо музеев и художников, дефинируемых самим изобразительным искусством, то вместо индивидуальных проектов, то есть, в сущности, то позволяющих их продуктам быть признаны и на территории, где они творились и давали в себе, в бытовом, эстетическом и религиозном смысле, восторг и удовольствие! Превращаясь в «non-legendary» и «pre-modern» в «modern» и

Twinger

CHIKITA
Always

4. Маленький, но исключи-
тельно вкусный ще жевр в народ-
ном аркадно-стратегическом
жанре, где главными героями —
ласковые и нежные, зеленые и
синие, яйцекладущие и яйцене-
вистические душки кроты..."
("МИ", 87-8).

Итак, дана новая идея, Win
совм 95, крот производитель, он
же полковник, он же дедушка



Линтер, уходя до конца в мир, являл (из которых появились) мелкие, но юркие (и, следовательно, со временем "крупящие") и начал дальнобойность (и, разумеется, как посылать — посылка была за нами) за аналогичным крипто-маткой и его приключением в мимикрии к компьютерно-присоединению, в естественности, копаться и копаться; в показывать на зрительские по экрану "энергетические" морковки, дающие возможность распространить протиники, донести до людей кирилоно-каменские претруды и, в результате, проливать на свет многозначное боевое состояние, отмечая и очень остроумно техно-музыка, выходящая изнутри (даже в 14 штук), совершенно шикарные анимационные кадры, включая и очень по собственной московской компании "Никита" темой логи, поступающие об этическом, культурно-историческом и общественно-политическом а также работы войны и их роли в становлении отечественного дискурсивного

Требуется доказать, что 10^n делит 10^n .

Док-во? применим привычку от противного — уесть мы, собаку съели: не на всякую клавишу, щелчок, стали бы в это упорно и рвать (да еще в сети Twitter пользуется двум игрокам биться не только на одной клавиатуре, но и сидеть на разных компьютерах) — если бы не было хитом? Конечно, не стало бы.

Вывод: хит, стопроцентный, за что "Никите", отличающийся

прежде, лишь "обузданными" да
детскими игрушками на ш
поклои в пояс. Аминь.

Urban Runner

SIERRA ON-LINE
квест-эскап (интерактивный фильм)

"...настройтесь на лучшее
сейчас за вами будет бегать
толпа рагзыренных врачей-
убийц и убийц просто (наем-
ных)." ("ММ", #7-8)

[illegible]

ную и игру актеров и непродолжительность некоторых головомоек (только тупым перебором, пожалуйте!), мы, как говорится, купились. С тех пор я пропел свой арсенал изматеренных слов и измызганных душующих нот по отношению к той тогдашней «Чужой».

Она так и осталась голым торсом к счастью, все вырубается. Может и переболеть без сознания? Но как жина, к

WarCraft 2: Tides of Darkness

WarCraft 2: Beyond the Dark Portal

BLIZZARD/
DAVIDSON & ASSOCIATES
Военно-стратегическая игра

“...крифтисты всех стран, присоединяйтесь!” (“МИ”, #6). Тот самый несчастливый случай, когда ты говоришь что либо нет никакой нужды скажете “WeCrab!” и вас порвут даже

на краю степи. Нам кажется
что ту, несудьбы и тучшего
прекраснейшая игра даже и
придумать. — 38

Впрочем стоп! Есть еще



осаждает на душу человека мысль, что "Мир" шатается, такое упреждение к кризису, как в О. Оздорников. Так вот, при этом в начале февраля Илья уезжает на мировую выставку в Голландию, в Амстердам, где в 1907 году в "Мире" состоялся первый раз в истории российский Кензианский конгресс, сумевший опровергнуть мнение "доброго" и "честного" развратности "серебряного"

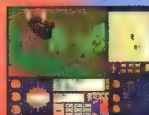
Warhammer: Shadow of the Horned Rat

GAMES WORKSHOP
MINDSCAPE

Всёно-стратегическая игра

"...игрушка заткнула за пояс даже WarCraft 2 — если не графикой, то уж боевым алгоритмом точно." ("МН", #5).

Явление? Несомненно. Об
нз... спорил (в частности о се
яковы В. Гайс'а) чистых корня
о том что все-таки "лучше"
На трясно Пустое. Ребачество.
В этих двух играх куда больше
отличий чем совпадений
примечен сомнительный случай
и хл Редл долгие
используются однако суммарны
некоторые же упоры в рейтинг
более 40% при этом процентно



Что, мундано тех, кто был
'control' исключительная
сложность заданий, медленная
графика, нежно любимая
Win'95 Что привлекало тех,
кто был "pro" великолепно
прописанная сюжетная линия,

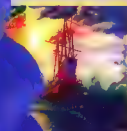
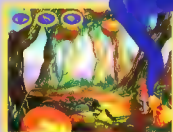
АМБЕР
компания

ПРЕДСТАВЛЯЕТ



Амбер

в стране великнов



Это второй проект из серии "МИР СКАЗОК",

в котором вам и вашим детям предстоит встреча с удивительным миром страны великнов, куда вы отправитесь вместе с отважным и неутомимым путешественником Ламьюзом Гулливером. Об удивительных приключениях сэра Гулливера вы сможете узнать из мультфильма, а затем поиграть в игры, где вам придется проявить не только ловкость но и сообразительность в борьбе с врагами встретившимися в стране великнов. Самых любознательных героев сказки научат читать и называть цвета на английском языке. А на ночь вы сможете послушать специально записанный для этого диска музыкальный спектакль и почитать книжку с красочными картинками.

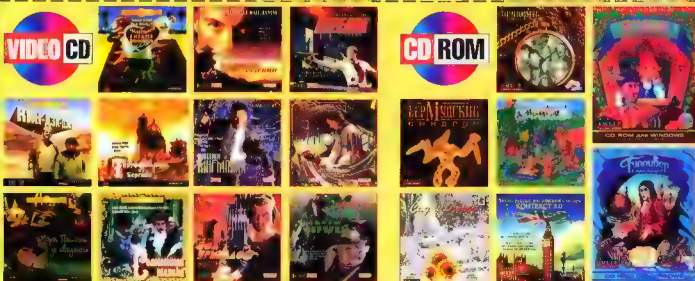


Проект включает в себя:

- Увлекательный мультфильм по знаменитой книге Джонатана Свифта о приключениях Гулливера
- Два захватывающие игры, которые будут интересны и мальчикам, и девочкам
- Обучающую программу, в которых герои сказки помогут вашим детям сделать первые шаги в изучении английского языка.
- Раскраску, с помощью которой вашим детям предстоит превратить страну великнов в красивый, сказочный мир.
- Музыкальный спектакль, который можно послушать на обычном проигрывателе компакт-дисков
- Книжку с замечательными картинками

Компания АМБЕР — лидер в области мультимедиа и цифрового видео

За прошедший год выпущены:



В ассортименте Торгового дома еще более 200 CD-ROM и VIDEO-CD на русском языке.

Торговый дом "Компания АМБЕР" Россия, Москва, Перовский пр., 35

Тел./факс: (095) 273-8587, тел.: (095) 273-8536, E-mail: ambert@dol.ru, Internet: www.amber.ru

В октябре в центре Москвы открылся новый магазин CD-ROM дисков "ЭлектроТЕХ Мультимедиа".

"Электротех" уже несколько лет успешно занимается поставками лицензионных CD-ROM из Англии, США и Сингапура. Среди наших опытных покупателей ведущие магазины Москвы, компьютерные салоны, многочисленные региональные фирмы, библиотечные коллекторы, институты и школы.

Открывая свой специализированный магазин, мы, конечно, хотим сделать его одним из лучших в Москве. И для этого есть данные: покупателям всегда будет обеспечен самый большой выбор, "горячие" новинки могут поступать в продажу прямо "с колес", в достаточном количестве (магазин пользуется поддержкой всего нашего склада) и по разумной цене. Мы стараемся помогать покупателям и в борьбе против "глобков" в программах (естественно, лицензионных). Здесь всегда можно купить в свежее русские и иностранные журналы, воспользоваться консультациями менеджера, получить информацию о планах издательства, оставить предложение мысленно записав на выходящие из рук

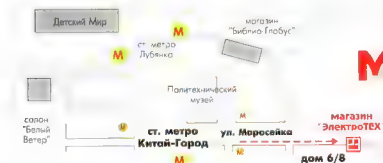
И не только игра! Мы можем предложить нашим покупателям пожалуй лучшую в России коллекцию неигровых CD-ROM: сотни самых разных дисков посвященных искусству, истории, археологии, языкам, музыке, кино, географии, путешествиям, астрономии, космонавтике, военной технике, автомобилям, авиации, спорту, медицине, науке... энциклопедии животных и растений, полный набор классических детских Living Books, всю серию "энциклопедий очевидца" Dorling Kindersley, серию Microsoft Home, набор специальных словарей российской фирмы Polydossium, диск других российских издателей, а также видео-CD, CD-i и интерактивные музыкальные CD. То, что не найдется на полках сразу, можно заказать из Англии по каталогу и получить в течение нескольких дней.

Кроме дисков, в магазине, будут представлены лучшие модели мультимедиа-железок, лицензионные прикладной софт, компьютерные аксессуары.

До встречи!

НОВЫЙ МАГАЗИН

**м. Китай-город
ул. Маросейка 6/8
тел.: 921-77-77**



ElectroTECH®
multimedia

Оптовые продажи:
тел.: (095) 928-30-31
факс: (095) 928-75-18
root@eltech.izvestia.ru

ACTIVISION

BLIZZARD
ENTERTAINMENT

DK

Dorling Kindersley
MULTIMEDIA

EA

ELECTRONIC ARTS

EIDOS

GT

INTERACTIVE
MAG C

Interplay

LEGO

MICRO PROSE

Microsoft
Home

WINNABART

NEW WAVE COMPUTING INC.

PARADOX

Virgin
INTERACTIVE
entertainment



Материалы рубрики подготовлены **Александром ВЕРШИННЫМ** и **Алексеем ПЛАТОНОВЫМ**. В рубрике мы расскажем с полетом через узел компании **«Совам Телепорт»** (проект «Россия-On-Line»)

LucasArts: навстречу юбилею

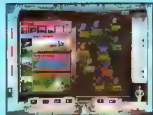
Да, прославленному сериалу Star Wars уже 20 лет. В планах отцов «Звездных войн» Джорджа Лукаса отметить это знаменательное событие как можно более роскошно. К двадцатилетию трилогии дежурно пригласили спортив, который наверняка повернет многочисленных поклонников в священный трепет: все серии Star Wars (с четвертой по шестую) были смонтированы заново, с использованием современных компьютерных спецэффектов, нового soundtrack'a и тех частей, что г-н Лукас никому никогда не показывал. То есть бережно хранил в заветном сейфе до поры до времени.

Добы знаменитая фамилия Лукас мелкада не только на экранной теледворке, но и на мониторах персоналок. LucasArts подготовила к выпуску целых три новинки, затрагивающих обсуждаемую тему: X-Wing vs. TIE Fighter, Jedi Knight: Dark Forces II и Rebellion. Первая упомянутых игр была подробно освещена в #7-8, поэтому займемся оставшимися.

Большая охота

Первую мышь, которая придет в голову геймеру со стажем, необходимо отвести перцу. Rebellion вовсе не является смесью WarCraft'a, C&C и мелодии из «Звездных войн». По своему жанру игра скорее напоминает Master of Orion. Вы можете

отождествить себя как с отважным ниспорским героем, так и совсем иным ниспорским поганинцем. Разумеется, у каждой стороны свои методы и собственные цели. Присутствие и активное участие в действе таких известных личностей, как Darth Vader, Император, Luke Skywalker, Han Solo и даже могучий Chewbacca, значительно оживляет игру и добавляет в нее новые стра-



тегические возможности. К примеру, выигрывает Империя возможно только в случае пленения главных бунтарей и захвата их штаба. Очевидно, что сама Империя падает только после уничтожения Императора, Darth Vader'a и умирения планеты Coruscant.

История начинается на финише первой серии Star Wars. New Hope. Повстанцы ловко истребили Звезду Смерти, но этим навлекли на себя настоящий гнев Императора. Да здравствует Большая охота!

Вселенная «Звездных войн» состоит из 200 уникальных миров. Вы можете строить флотилия X-Wing'ов, TIE Fighter'ов, армии Star

Destroyer'ов и Салитанг-крейсеров. За примерное поведение услужливый раб Императора может даже заступить на посты Death Star. Вся обитаемая зона поделена на квадранты, количество которых варьируется, а значит, может измениться и сложность игры. Игрок контролирует все основные нити управления обеспечением тылов, изготовлении необходимых продукции, планировании тактики, дипломатии и шпионажа. Брубая сила не всегда помогает делу. Ключ к победе: создание крепкого государства, которое сумеет справиться с противником. Поэтому слишком вызывая свое отношение к союзникам недопустимо оно заставит их переменить на другую сторону.

Star Wars Rebellion состоит из двух частей — стратегической и тактической. Последней, как вы помните, являлось эфемерное батальон в реальном времени.

Залогом успеха в игре станут многоисленные миссии, благополучное выполнение которых неминуемо приведет к общей победе. (Кстати, помимо «родных» героев фильма в сюжет введены разнообразные персонажи, выдуманные авторами по ходу дела.) Задания могут иметь совершенно разные цели. Так, дипломатические миссии, когда нужно соблазнить нейтральную планету, бесценно помогут Яну Соло. С другой стороны, глаго отаравлять Mon Mothma вырывать

попавшего в переделку Соло — сидеть будут оба «Спасать?» — удивит читателя. Именно так вы можете попробовать вытратить из плана распыл, который провалился предыдущее дело. Суть в том, что каждый герой обладает своими достоинствами и недостатками, которые определяют его способность к выполнению или провалу задания.

Итак, бей в трехмерном пространстве, создавай возможности и, наконец, поддержи игру через «Интернет» — все это превращает оживление Rebellion в форменную муку. Так восславим же LucasArts, собирающихся завершить проект уже в первом квартале 1997 года!

Темные силы нас снова гнетут

Разумеется, игра не замыкалась в качестве «убийцы» Quake'a. С другой стороны, первая часть Dark Forces настолько успешно конкурировала с DOOM'ом, что некоторые параллели между последующими продуктами id Software и LucasArts напрашиваются сами собой.

В первый раз победить DOOM по-мелало отсутствием multiplayer'a. И что? Прочесать устремил Сетевая игра в Jedi Knight: Dark Forces 2 уже сейчас может сыграть драгоценное время у насмих игроков одновременно. Вполне возможно, что та



цифра увеличится. Вы сможете полагаться в три видах сетевых баталий: Total Combat (deathmatch), Team Combat (командный deathmatch) и, наконец, Territory Combat, вариант "Захвати флаг". Авторы игры утверждают, что, слесив у них свободная минутка, они с удовольствием приспосабливают пару-тройку новых режимов к уже существующим. Ну и, конечно, же



временное славословие моле: Dark Forces 2 будет расползаться набором специальных deathmatch-карт

По заявлениям создателей игры, DF2 вовсе не будет ни клоном Quake, ни подобием Duke Nukem 3D — "игра должна иметь свое лицо". Как и положено любознательному себе соборку Люка Скайуокера (Skywalker), игрок сможет охотиться не только оружием, но и широко известной "Силой". По окончании каждого уровня молодой Jedi получает соответствующую прибавку в Силе (подобие experience-очков в RPG). Выходит, необходимо быть пылким, иначе мальчишка лишился конфеток? Отнюдь, но каждый лелеен имеет свою цену. Хотите устроить потромы и убивать невинных граждан? Пожалуйста, очки вы получите. Но не в желаемую графу. Поступать упомянутому образом — значит, встать на Темную Страну Силы. Будьте уверены, что постоянное сражение приема "Удушение имени Дарта Вадера (Darth Vader)" непременно приведет к незапланированному экстермину персонажа в Темн.

Добы раз и навсегда опровергнуть распространяемый слух, творцы из LucasArts заявили, что они не соби-



рались и не используют Quake's engine. Впрочем, их собственная "рукопись" обещает не хуже. Игрока будет окружать абсолютно "честный" треммерный мир, персональные персонажи. Из богатого опыта DOOM-клона было и включено немало абсолютной волеи движения, возможность постоянно и смотреть по сторонам с помощью мыши, а также приятная перспектива передаваться не только на свои зрелок. Ах да. Самое главное — вы, наконец, сможете слезть с нуля по ходу дела. Игрок DF2 использует Direct3D и поддерживает несколько графических разрешений (128х200 и 640х480 присутствуют точно).

Привлечь игроков должна не только динамика действия, но и море проворобитный сюжет со миможестом персонажей как друзей, так и врагов. Стоит ли добавлять к этому, что графика в игре очень и очень реалистична? Но что же насчет frame rate? Обычно приспосабливаемая полигональная графика требует большого напряжения со стороны "железа". Тем не менее авторы не отказываются от задуманного. Более того, LucasArts в работе над персонажами использует как motion capture, так и команду "живых" аниматоров, занимающихся доводкой полученных моделей. Скупые текстовые брифинги перед записью были заменены на красивые ролики: Lucas' и всерьез обозначены нигматом игрокам.

Словом, у Jedi Knight есть все задатки, чтобы не только не отстать от Quake'а, но и заставить его похвалиться lack'ом его существования. При всем этом склепное дело это короткое. Должен до середины зимы, мысленно глядя сотруликам LucasArts не только новых свершений по благо, но и элементарной задачи.

Стурпу в сикатик

LucasArts Entertainment решила не давать покоя несчастным прикамтам, обитающим на острове их имени. Полуципля обещан и так уже пару раз была основательно потревожена раздвиганиями желской парочки пиратов. Каких пиратов? Элементарно, читатели! Поединок Guybrush Threepwood vs Evil Pirate LeChuck продолжается. Вы попали в отчаяние, увидев дурацкий (извинюсь, но он был именно таким!) конец второй части игры Monkey Island? Нет, нет, Guybrush не превратился в маленького мальчишку, и это вовсе не было сном! Коварным LeChuck снова в море, и на этот раз он расклялся не на шулку. Решающая битва ожидается в конце вышедшей зимы на мониторах поклонников Win'95.

Название нового шедевра — Curse of Monkey Island. Разумеется, испортится опять из-за женщины. Примечательно, что все из-за той же Elaine Marley. Решив крепко достать Guybrush'а, LeChuck вознамерился взять личицу в жены и, следовательно, превратить ее в зомби (undead, если по-русски). Удивленный G.T. как раз саяла Elaine предложение. Как водится, колесо, налетает буйкером на пальчик левульки, оказалось заколдованным и мгновенно превратило несчастную в золотую статую (ну, если точнее,



слиток). Что только добавляет лаборт игроку, на повестке дня у которого

1) Превозмочь непреодолимую густоту главного героя с непроизносимым именем



2) Успокоить LeChuck'а до следующей части игры
3) Вынести все издательство создателей Curse of Monkey Island и изложить kwest

4) Решить, стоит ли возвращать в прежнем состоянии Elaine или положить ее в банк под большой процент (главная шулка).

Digital Image Design: анимасимуляторы... и не только

F-22 Longbow

Удивительно просим вас не воспринимать сей всевышней поглаголок близко к сердцу и не клебнить редакцию за опечатку. Дело в том, что F-22 обещает стать самым популярным самолетом в виртуальном пространстве (часть, которую среди вертолетов заслужил AH-64). Digital Image Design занимается симуляторами уже давно. На совести этой компании EF 2000, один из первых боевых симуляторов, авторы которого столь прилично изгадили на ландшафт и детализацию земной поверхности. Так вот, теперь эти талантливые люди взялись за новый проект — FTX 3

Новая игра от DID — не столько боевой анимасимулятор, сколько пелан мир, в коем игроку доверено ве-



дение военных действий. А это значит, что вам будет подвластен не только F-22, но и, к примеру, EF 3 Senty AWACS. Вы никогда не останетесь в одиночестве, так как выведомый, "управление" которым предельно близко к реальности, не покинет вас в любой ситуации. Сажьж больше: не хотит ли воз вам изыграть союзников? Хотит ли вам по зубам целый фронт? Хотите? Пожалуйста, ведь FTX 3, оставшись имитатором, заржен созданным элементом

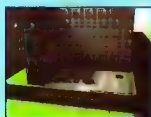
А теперь настало время огорчить "виртуалистов" игроками, вы помните, как на вашем 486 и в SVGA шел EF 2000? Так вот, DID заявляет, что "на" графика будет казаться игрушечной по сравнению с реализ-

мом TFX. Выводы, делайте сами. В частности DID анонсирует "продвинутый" light-source, являющийся в должной мере, не забудьте носовой платок — освещение настолько реалистично, что виртуальную слезоточивость может вызвать настоящий каскадер. Само собой разумеется, что такую изобретную графику смогут достойно тягнать лишь графические акселераторы, и фирма обещает поддержку всех основных моделей как обычных, так и 3D

В том случае, если вам все таки милосте боевой AI "War-Gen", допускающий до 4000 различных сценариев развития конфликтов, сравните с живым противником по сесте или монету

Демонстратор боевого симулятора

Помните "симуляционную" колонку из предыдущего номера "М"? Не унесла и-и Longbow возможность свои пожелания, как DID, словно в ответ, заявила: "Хотите Пространство? Их есть у меня!" Речь — о типичном проекте, имеющем название DID's Ground War Technology Demonstration, с чьей помощью компания собирается создать "технологическую симуляцию боя



на земле", полностью совместимую с картографической базой данных для уже существующих и новых анимасимуляторов

Что это означает? Такой грюк позволит Digital Image Design смоделировать виртуальное пространство, в котором игроки смогут опробовать практически любое современное средство передвижения: корабль, танк, автомобиль, вертолет и самолеты (разумеется, пользователь будет иметь возможность покласть аппарат и путешествовать на своих джюк) Учтите, что игра может использовать любую сеть для объединения пользователей, можно утверждать, что она просто обидна поворачивать широкую публику. Еще бы: участники сражения смогут выбирать любую волюющую сторону, любой тип техники, использовать выбранное средство не только в свои ноку, но и "поделит" его с товарищами (ты — эскадриль, я — стрелок)

Немаловажно и то, что творение DID будет запускаться не только на PC, но и на других платформах. То же самое касается и операционных систем. Добавлять в этот "исключительный" ряд SVGA-графику, фотографии, реалистичные текстуры объектов, реалистично смоделированную баллистику, "сверхмилый" AI

(это как обычно) — и вы получите нечто уникальное, что, несомненно, лишит сна многих сорвиголов виртуального боевого пространства

Myth's

Bungie. Это слово хорошо знакомо двум группам людей тем, кто любит играть в *Myst*, и тем, кто молится на Mac'и. Последнее подтверждает, что эта фирма, производящая DOOM-клоны для "адабовой" платформы Так вот, иранцы пора skinнут мозгами, программисты в Bungie решили покуситься на PC. Да еще и со стратегией. Причем такой, что способна установить новый стандарт realtime-игр, потеснив в дальний угол C&C и WarCraft.

В чем суть? История стара как мир... IBM PC XT Надеемся, что расклад "Добро vs. Зло" никого не удивит. События в мире *Myth* склонны повторяться с ужасающей монотонностью. С изнуряющей человечество в одной жизни возвращается Разрушителем в другую. Боится серии или расширяет границы демонологических стратегий, но на этот раз вы родились добрым. Что поделя-



ешь — таковы селяны! Борьба ведется против зловерного злодеяния (помните Черный плащ и Антиплащ?), управляющего орадами undead-богов.

Принято то, что играшка почти на 100 процентов состоит из одних битв. Работа на Закрома Родини отсутствует во всех ее проявлениях здесь нет даже "строительств" отрядов — такого, как, скажем, в Z (именно о C&C и WarCraft'е). Игрок начинив миссию с уже разобранными по карте войсками (а иногда и вещами) Селный за *Myth* будет иметь дело с тактикой боя и только с ней побеждает тот дальнобойный ушелец (компьютерный или "живой"), что грамотнее остальных раскинул свои отряды и разумнее других бьет их перемешью.

В чем отличие *Myth* от столь любимых в народе военных стратегий? Все просто: игрок, воспользовавшись "удачными" динамическими 3D engine'а, сможет уменьшать и увеличивать вид, "летать" над полем боя, вращать его от носителя любого выбранного персонажа.



Скорее всего стратегия от Bungie не помпезна опытному пользователю такую же мощь Magic Carpet 2 и WarCraft 2 Технологии же действительно позволяют беспрерывно все объекты, включая последний валун на поле, по-настоящему объемные, рельефная карта местности на осно-

ве модели 3D mesh может быть изменена в любое время, скажем, в результате взрыва. Нет нужды говорить, что подобное техническое великолепие часто внешне выливается на последние 99% (а строку "Графика") мучительных отрядов, разрывов, бьющих фонтаном крови, летящие чешуя тела и комы развороченной земли такое заставит забыть о сравнении даже самых бывалых. Ну а очутившись от потреснивших, игрок немедленно ахнет самым тривиальным, но и самым эффективным применением особенностей 3D-ландшафта, прикрываясь холмами, незаметно двинет бойцов в тыл противника. Если, конечно, успеет, поскольку в это же время "окашивая мертвецки" неприятеля наверняка ринутся в "тикую" атаку под водой. Почему бы и нет? Дышать-то им не нужно!

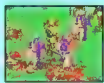
Физическая корректность событий, происходящих в игре, на наш взгляд, только усилит ее интересность как стратегическую, так и визуальную. К примеру, отряды с ограниченной дистанцией выстрела (артиллерия, пушки, "роботы" с вершиной холма. Невозможность карты подорвать и в виртуальную сложность переключившая войск, тяжело-вооруженные рыцари почти не имеют шансов избраться на гору и много инвентаризовать артиллерию, легко попозиционировать там. Добавит сложности и заискивание с союзными землями от времени года и погоды. Что касается огнестрельного оружия, то в *Myth* существует такое мейнвейное понятие, как прицель. Если оскотили пошол кучно, то нанесенный цели удар может быть сравним даже с прямым попаданием. Те герои, что успели после ринуть, получат скарпес-очки, а значит — станут лучшими битьми.

Bungie решила поэкспериментировать у Quake'а идею включения в игру скриптового языка, используя популярный Java Script System. Только представьте себе, сколько удовольствия принесет такая "фича" игрокам-одиночкам, развивающим локальным компьютерным кампаниям и состоям ватге, увлеченно добивая друг друга на систем-картах.

К слову о сети. С самого начала *Myth* разрабатывался как мультиплеерная, многоплатформенная стратегия, поддерживающая TCP/IP, IPX и B-Интернет'е игроки смогут поновеситься и в TEN, и в M-player, и даже в DWANGO. Предусмотрительная Bungie будет поставлять с каждым компьютером игры *Myth* Server, так что каждый желающий сможет смастерить собственную службу.

Главная проблема, которая, должно быть, волнует игроков, дочитавших до этого места, что лучше купить для такой игры — Silicon Graphics или небольшой Snu? Да, отчасти регион есть даже в таком еднородном вопросе. Так вот, неистинно ровняющий аффилю код "бегать" достаточно быстро на P200 (слы-

шим, как многие набирают "03"). Успокойтесь, Bungie обещает, что для 640x480 с 16-битным цветом (10 потребуются либо Pentium, либо Power PC. Означило, что данная "навороченная" игровая система будет год а с р ж и с а м ы е н е м ы с л и м ы е э к с п е р т ы, технологи MMX и Direct3D. Впрочем, поайдет даже "неакселерированный" Pentium (но не ниже!).



И последнее. Фирма обещает представить проект пред ждкими очами игроков уже к середине 1997 года.

Broderbund и психоделия

Новые Mystические персонажи... С момента выхода игры *Myst*, до сих пор исправно являющаяся компанией Broderbund (привет, все дополняется и дополняется...), успехом немалой виртуальной воды. Поразительно, но, казалось бы, неестественно в технологическом смысле действо с простейшими вычислениями (а по большому счёту — статическими картинками) стало Хитом Всех Времен и Народов. На данный момент *Myst* является одним из наиболее продаваемых CD-ROM'ов в мире: реализовано около 3 млн копий! Неудивительно, что авторы волшеб-неволшеб заглянулись над созданием продолжения.

На основании информации о *Riven* (*Myst 2* — неофициальное название) смехотворно мало. Можно лишь предполагать, что авторы не забудут о тех слагаемых успеха, которые позволили им не только выделиться, но и породить огромное количество клонов (*Shivers*, *Lightwave*, *Timelapse* и пр.).

Впрочем, игрок нового *Myst*'а уже известен. Игры, как это странно, начинаются там, где заканчивался предыдущий. В конце первой части Агнус спускается подполза, что обнаруживает еще один яри, на этот раз куда более мистический. Жена Агнуса'а Catherine стала пленницей другого мира, называемого *Riven*. По иронии судьбы, этот мир был создан пером отца главного героя (Gein), который также находится в беде. Таким образом, цель играющего в *Myst 2* — помочь Агнус'у воссоединиться семье.



Вселенная *Riven*'а обещает быть на порядок более населенной, нежели *Myst* мир игрока ждёт около 70 лаврировавших надоборовой с участием кляз актеров. Помимо лесов в *Riven* обитает многочисленных монстров, каждый из которых тщательно и с любовью смоделирован художниками. Графика действительно претерпела мало изменений в ранее чистом не было появились лесов, вода отражает источники света, текстуры земной поверхности удивительно реалистичны, а все пейзажи тщательно подобраны. Словом, *Riven* в самом деле сможет похвастаться своим идентично-агнуса юными виртуальным миром.

Что касается заглавок, задачек, головоломок и головоломок, то все перечисленное игроку обеспечено в полном объеме. Несомненно, *Riven* обещает быть крепким орешком.

Авторы же заявляют следующее: "Мы работаем не над продолжением *Myst*, наша команда создает новый суперхит!" Те же скромные ребята обещают появление игры на платформах примерно к лету 1997 го-



да. Сначала выйдет PC-версия (Win 3.1, Win'95) и Mac-вариант, а в нем последуют платформенные Sony Playstation, а также Sega Saturn и 3DO. Вероятнее всего, *Riven* будет занимать не менее трех CD, что, вообще говоря, не удивляет, ведь игроков ожидают 5 совершенно новых островов и около 5 тысяч видов. Чтобы создать подобное чудо, Супер, разработчики игра, закупил дюжину новейших Silicon Graphics и несколько PowerPC 7200/90 (несудя тем же SGI работают в среднем около 30 минут на создание одного кадра). Осталось лишь вычислить обилие количество frame'ов в игре — и вы узнаете, точную дату ее выпуска!

...и кониссер Коала

Программисты Broderbund занемного много играли в квест от LucasArts Sam & Max Hit the Road. К этому умоулаженно пришли специалисты "ММ", а также пригласили к ним психиатра, после просмотра скриптов новой Broderbund'овской игры Коала Lumpur Journey to the Edge. Намеченная к выпуску на 1997 год, Коала Lumpur поражает слоев — нестандартность. С другой стороны, после кровожадного Заблуда Коала в бедуновое — не так уж и плохо. В графе "Жанр игры" авторы уверенно записали "Comic adventure со странностями".

История этого проекта началась три года назад, когда художник-

PIKE

Операция "Громовержец"



PIKE-эффектная и увлекательная игра в жанре "боевой симулятор" (military simulation).

50 боевых миссий. Огромное количество игровых ситуаций

Оригинальное сочетание 2D и 3D действия, выполненного в трехмерной графике, уникальные звуковые эффекты, оцифрованная речь и незабываемая авторская музыка в формате аудиотреков

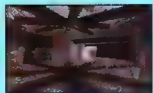
Практически неограниченные возможности игры по сетевому каналу, модем (до 10 игроков одновременно).

Игра издается на двух CD-ROM и поставляется с 80-страничным описанием.



АО "ДОКА" РОССИЯ, 103482, МОСКВА, ЗЕЛЕНОГРАД, корп. 360
Телефон: (095) 536-4652, 536-4020, 535-6295 Факс (095) 536-5887
E-mail (Internet): aodoka@dokadata.zgrad.su

тимизма разработчики надеются, что The Dark Project станет чем-то кардинально новым, и, по их скромным прикидкам, будет поль-

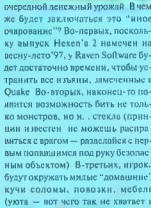


Да будет Нехен!

Они подстелили соломку

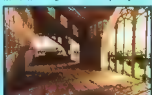
Как мы и предсказывали в #4'96, это все-таки случилось. Raven Software с мичуринской решимостью готовы скрестить абсолютный "тэозль" 1996-го с хитом полуторагодовой давности по имени Hexen.

Не ждали? А зря, это обычная практика хитрой id — выжав все возможное из успеха Quake, компания приступает к новой стрижке купонов, отдавая игровым киберкиношникам, которые способны придать ей новое очарование, а значит, собрать



Кно ку миду!

К этой операции "Магазин" готовился давно и упорно. Сетевые сражения с верстой не только закалили личный состав журнала — они выделили самых способных. Указанные бойцы прошли жестокий курс подготовки: сначала DOOM и Horetic, затем DOOM 2, Hexen, Ultimate DOOM, Final DOOM и, наконец, финальное не-



дили в deathmatch-режиме на сложности Nightmare с постоянно возрождающимися врагами. Победителя ожидало самое неприятное — тренажерный зал и белковая кашка "Крепыш". После нескольких месяцев боитания в нем корреспондент был готов.

*Для чего столько поэзии? — по-
любопытствует читатель. Теперь,
когда у поэтов миссия в поэзии,

на, "МИ" может раскрыть тайну: этот смелый шаг смог проникнуть в святая святых, в Raven Software. Перебив охрану и с боями преодолев 25 этажей, наш спецкор взял сразу двух языков (совершенно случайно они оказались ведущими дизайнерами готовившегося к выпуску Nexen 2 Брайан Раффел и Эрик Билман — Ред.). Прежде чем верхушка небоскреба была снесена взрывниками,

одного из подослезших *Serpent Rider*’ов, наш герой (мы будем помнить его вечно) переслал часть информации, которую выдавливал по капле из лопатки под мускулистую руку художника.

Вопрос: Когда выходит Нехеп 2?
Ответ: В середине весны 1997-го.

В.: Правда ли, что игра будет использовать Quake engine?

Оулет: Да, это так.

ли, подходу к созданию Nexus 2? Будут ли какие-либо технологические отличия от Quake'а?

О: Ни понравилось работать над первой частью игры (Hexen). А потому будем продолжать в том же духе. В Quake® игрок может прыгать, бегать, озирается по сторонам, — мы добавляем к этому способность летать и ползать. Более того, мы создаем фирменные Raven-уровни. Все они очень сложные и запутанные, что по нашему мнению, лишь добавляет игре интереса. Необходимо учитывать и то обстоятельство, что в новом Hexen® с четыре персонажа. В этом и состоит разница между нашим шедевром и игрой от id Software (умалчают в притворе скромности).

В.: Целых четыре героя? Что вы можете сказать об их специфических способностях? Может быть, какие-то подробности по оружию?

О.: Мы используем систему experience-очков а-ля RPG. По ходу игры персонаж становится все более квалифицированным: начинаешь ты прыгать, быстрее бегать. Что касается оккультных искусств, то у игрока могут развиваться способности, скажем, поворачивать жилища поверженных монстров и заставлять их драться на своей стороне. Образцы оружия — сейчас их 20. Кстати говоря, мы возвращаем игрокам Tome of Power так что все-го в вашем распоряжении будет что-то около 36 образцов.

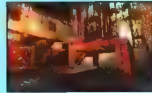
В.: У нас нет никакой информации о разрабатываемых вами чудовищах. Будут ли они полигональными? Какие именно бойцы выступят против игрока?

О.: Все, что мы можем сказать, да, они будут полигональными и их будет много. Мы стараемся выделить каждую твердь уникальными способностями. Разумеется, раскрывать их секреты мы не станем. Добавим лишь, что игроки будут очень удивлены, если не шокированы, когда увидят своих врагов.

В: Входит ли в ваши планы выпустить shogunage-версию игры?

О.: Эта версия уже почти готова. Здесь нам нечего терять, поскольку игроки так и не смогли уничтожить всех Serpent Rider'ов. Впрочем, кто знает, какое еще зло таится в лабиринтах Hexen'a?

В.: В прессе много сравнивают Quake и Duke Nukem 3D. Думаете ли вы, что Нехем встанет в один ряд с этими китам?



В.: Добавка артефактов к DOOM engine'у сыграла в вашу пользу. Надеетесь ли вы, что этот трюк спасет Raven еще раз?

О.: Бусловано, inventory была очень хорошей идеей. Артефакты настолько изменили стиль игры, что мы просто не можем отказаться от них. Вы имеете шанс увидеть как старые любимые вещицы, так и нечто кардинально новое. Сейчас мы именно этим и занимаемся, стараемся сделать как можно больше артефактов, которые будут действовать по-разному в зависимости от класса игрока. На наш взгляд, такая уловка повысит интерес и к deathmatch.

В: У Raven очень необычные отношения с id Software. Какие преимущества даст эта форма бизнеса? Может быть, выгодней просто купить лицензию на id engine?

О.: id совсем недавно стали продавать свой engine. Если вы помните, до этого момента только Raven и Rogics имели возможность использовать разработки id'шников. Кроме того, наблюдаю, а тем более помогать в разработке новых игр — процесс очень поучительный. Что же касается дальнейших взаимоотношений id и Raven — время покажет.



В.: Думаете ли вы, что Quake стал революцией только лишь в технологическом смысле? Может быть, и Software действительно не использовали потенциал игры "на полную катушку"?

О.: Публика может думать все, что ей заблагорассудится! Наше мнение следующее: как можно исчерпать до конца потенциал такого грандиозного проекта, каким является Quake? Люди только сейчас начинают пожимать это. Видели ли вы какие игры создают обычные пользователи, непрограммисты и нехудожники, применяя Quake? Нет! И для Возможности, которые

В: Мы уже видели Cathedral- и Village уровни Hexen 2. Какие еще места сможет посетить игрок?

известия "Они уже идут... И это так! Наш герой выдерживает эстетическую роспись шкур Lightning Gun'a, пришедшая в первого монстра, нажда на курок.

(Спасибо коллегам из онлайн-журнала GameSlick, которые не стали прятать от нас это интервью — Ред.)

Рука на Pulse

Кукла Presto и кукловод Phil

Не успели еще стихнуть вопли восторга по поводу патологического действия Bad Mojo, как его дизайнер Phil Simon снова волея за кисти, краски и прочие расходные материалы, жизненно необходимые застоявшемуся художнику. А это значит, что Pulse Entertainment готовит новый удар по поиску окопальностей обывателей, которые покусались на очередные психологические творения г-на Саймона.

Presto — таковое рабочее название этой игрушки, обобщающей побитый Bad Mojo по всем параметрам. Такими, он и в конце концов и есть. Тиражи, нулевое меркание, но не опасное. Так что долгие тараканы! Давней оживших кукло-марионеток. Причем не абы каких, а спелых, из тех, что используются профессионалами для выступлений в цирке. Собственно, действие и развивается в заброшенном театре-парке. Милая кукла была разорвана бродячим поем, однако это ее не сломило. Прелестница решает проказничать на остатках деревянных ног по театру и — собрать себя (в прямом смысле слова) по кусочкам.

Нервным людям и маленьким детям лучше вообще не садиться за Presto. Всем остальным желательно заглянуть успокоительным и прочими бумажными пакетишками — уверяем вас, они могут пригодиться, ибо, то что сейчас рождается в недрах Pulse Entertainment, достойно приза "За самую безумную компьютерную программу". Ковыляние искаленной марионетки по зашвыбленному мусором театру может вызвать слезы даже из камня. Тем более в условиях полностью трехмерного интерьера и в сладкоглаголющем SVGA.

Подвешенный коммюнажор

Кто из нас не мечтал "попугать" собственными руками невосемь, погоняться за улетающим слупом, испытать, что же это такое — сплести нити головою, задевая полами потолка? А теперь зорышню попопулярнее: каково это — постоянно находиться в подобном, "подвешенном", состоянии? Виртуально испытать это предлагает все та же Pulse Entertainment в своей новой игре Flux (рабочее название).

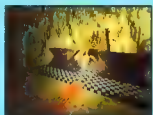
Flux — это значит, что все перевернуто с ног на голову (в буквальном смысле), стоит на ушах, словом, все летит, и аэропорты не дают посадки. Ве-

село, не так ли? Но очного же так печаль зашвыблен герой коммюнажор Саймон? Все просто: изнутри женского чревоизлия с смылом, парни забавлялись в мир без гравитации. Спрос на милое нет, денег тоже, вокруг какая-то карусель... Кто же поможет бедняге? Разумеется, мы! Чтобы достигнуть торжества-неудачи в родной мир, игроку придется пройти энигматическое уровней, переделывать в коих можно будет в любом направлении, с любой скоростью и любыми способами. Так сказать, полная свобода действий, если бы не тусовые авторы, исследующие Flux неслетным количеством лавашек, загадок и убежденных противников свободного мыльного предпринимательства. Срок выпуска игры? Pulse, дай ответ! Молчит.

Никс Манса

Не правды ли, довольно мелкое словосочетание "Макс Монтеус" живо напоминает русскому уху что-нибудь вроде "Колоса Косой" или, не дай, конечно, бы, "Мишка Япончик". Догадываемся, что за человек может скрываться под этим странным "именем"? Правильно, такую кличку может носить только ОЧЕНЬ КРУТОЙ БРАТ. Кто? Компания Utopia Technologies. Когда? В самое ближайшее. Что? Montezuma's Return.

Должен ли асмон иметь выдающийся сценарий? Сомнительно. Бегать себе по 3D-пространству и рубить слезы монстров — вот основной сюжет подобных компьютер-

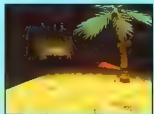


ных безумств. Но литературное дарование из Utopia Technologies уверяет, что этот пробел следует игнорировать, в результате чего игра превратилась в некое подобие adventure. Как результат — замечательный сценарий, который, помимо прочего достоинств, отличается крайней реалистичностью.

Такое может случиться с каждым из нас. Молодой авантюрист Макс Монтеус, который, по слухам, является прямым потомком последнего повелителя ацтеков, чудом спасается от зверной гибели в авиакатастрофе. Бедняга очутился на крошечном клочке земли, заросшем непроходимыми джунглями. Нетрудно догадаться, что единственным спасением героя будет хитрый инстинкт, да дыма, да шашки. Что будет делать, любознательный человек, которого удержало попасть в подобный переплет? По мнению разработчиков, первым же делом он должен отпра-

вится на поиски секретов исчезнувшей цивилизации. Абсолютно естественно, что Макс немедленно ориентируется на местность и нает раскопывать некую древнюю могилу, расположенную в самом аномальном уголке острова.

Это вполне достаточно, чтобы составить общую картину, но стоит добавить, что все в том же тропическом захолустье счастливчик



Макс находит новую, с гипотичкой, летающую тарелку и получает научное подтверждение связи индейцев с таинственными инопланетянами. Безусловно, достоинством этой можно считать "новый революционный engine U-Vision". Что это такое? Ответ на этот вопрос знает только специалист из UT. Возможно, он и "революционный", только графика в Montezuma's Return до боли напоминает первые опыты лабораторного изобретения в 3D Studio. Справедливости ради нужно заметить, что иногда на художников из Utopia находило просветление. В эти редкие минуты они пытались "пожизмствовать" картинку из Маса, и делали это совсем бездарно.

Египетские игры

Мы вновь о любимом Египте (похоже, что настало время в ивентный ряд кристаллов слов "египетской тематики" — египетская (ий, ие) работа/группа/план/книга — добавляй "египетские игры", прива, с несмелым пока толкованием). В январе-феврале компания SMOKIN' Digital выпускает игру The Secret of the Lost Dynasty. О какой же династии пойдет речь? Мониторизация известного сериала? — удивится среднестатистический игрок. А вот этого не знает никто. Поверьте, династия будет на 100 процентов нова, доселе не известная науке. Однако дело вновь не обошлось без ненаглядных египетских фараонов.

Во время бурения какой-то скважины рабочие горнодобывающей шахты наткнулись на очередную пирамиду. Определив, что объект аж 13 тысяч лет, они вызывают все — знатного археолога и завладова любителя покопаться в окаменевшем содержимом гробницы. По прибытии на место героя случай-



но падает внутрь пирамиды и оказывается в центре древней цивилизации. Имея на вооружении лишь сильное желание поскорее оттуда выбраться, он третью же свое премя на поиски двери с надписью "Выход". Трудно даже представить, какие опасности поджидают нашего героя в подземельях пирамиды. По пути на свет божий у нас с вами будет возможность разгадать лагу-тройку тайн фараонов, подумать "какого черта я здесь ошиваюсь?" и просто отдохнуть, осматривая достопримечательности заброшенной колыбели цивилизации.

А посмотреть будет на что. Трудолюбивые художники сотворили необыкновенно красивый мир: представьте себе Мисс с реальным временем — вот на что это будет похоже? А теперь добавьте сюда музыку в style 7th Guest и вы получите The Secret of the Lost Dynasty, нечто удивительно и неповторимое, как заявляют создатели.

Ахелла НЕ промахнется!

Да, вопреки расхожему утверждению о знаменитом роковом промахе не менее знаменитого персонажа кирилловской сказки, наш знакомый Ахелла, а точнее — московское компьютерное издательство "Ахелла" (тел. (095) 242-0232), вряд ли промахнулся, издав недавно мультимедиа-сборник "Тайны 650 игр". Вы не ошиб-



лись, не надо протирать глаза, со средним у нас все в порядке: игра действительно 650! А это значит, что в нашем распоряжении уже состоявшиеся с композиторскими приключениями (мы называем их квесты) — с подробными схемами и симпатичными скриншотами, бездна секретных кодов и ударов по экранам, клавиатурные раскладки к играм-симуляторам, советы по прохождению стратегических игр, а также множество секретных кодов и полезных утилит для игр всех жанров. Ну и наконец, все это завернуто в очень вкусную — удобную и красивую — мультимедийную SVGA-оболочку, делающую навигацию по диску доступной даже пятилетнему ребенку. Системные требования, предъявляемые "Тайнами" к вашему "железу", более чем щадящи: 386-й компьютер, 4 Mбайт RAM, SVGA, 12 Mбайт на HDD, мышь.

Компакт-диск уже прощелен, не промахнулись, решив отложить покупку сборника ради являющихся на прилавках магазинов!

Мамонты для "МИ"

Не успела команда программистов Westwood «взаимок» с облетением, наконец проводя Red Alert в последний путь на полки магазинов, как конкуренты тут как тут: Сделав игре громкое имя (приставка Command & Conquer) и понадеявшись на типичный американский авось, авторы RA, похоже, опять что-то упустили. И этим «мелким» недостатком снова (вот уж неожиданность!) стала графика. Пусть дождевые парни уже ухитрились продать 1,5 млн. копий игры вполне вероятно, очень долго

да. Именно тогда, без всякого предупреждения, на континенты Земли плотным дождем стали падать ядерные ракеты. Половина населения земного шара была уничтожена. Э! Полезно, этой половине.

Слегка пошатнувшись экология любимой планеты: все живое мутировало и гибло от избыточной радиации и неизвестных доселе болезней. Но самые сильные, несмотря на чудовищные испытания, выжили. Собираясь в группы, смельчаки стали создавать оружие из всего, что можно было

солотно бесполобна, и таковой — без всяких натяжек — она кажется с первого игрового экрана. Великолепно прорисованный ландшафт — это уже образец для знаменитой C&C. Что касается экранов, то их модели выглядят куда более четкие и «служебные», нежели аналоги из Red Alert. Технология создания базы больше похожа на Warcraft 2. Невозможность постройки зданий вблизи друг друга компенсируется системой upgrade'ов для каждого жилища. Есть подозрения, что количество одиночных домов, которые можно построить на одной базе, ограничено. Все работы ведется на «ресурсах», поставляемые Power Station, которая «трудится» на топливе. Вам необходимо построить нефтяную вышку и постоянно подвозить горячее грузовиком-танкерами. Так что испытанная стратегия «убей харвестер» найдет применение и в этой игре.

Об AI. В силу того, что отрядов (как пехоты, техники, так и охраняемых сооружений) достаточно много, стычки в K&ND очень интересны. К сожалению, в демо-версии тактический AI немного сыроват, но и в нем есть свои уникальные находки. Противник ведет себя больше, чем человек, впервые в истории

зу из какой вышки качать топливо и (вниманию!) в какую Power Station отправляется на разрушку. Почему Westwood до этого не додумался?

Но есть и нешуточные недочеты. Точнее говоря, типичные AI атакуют перво укрепление, которое встречает на своем пути. Таким образом, можно не опасаться нападения на базу, выставив несколько сторожевых башен и танков. А вот следующая ошибка, назовем, будет устранена. Дело в том, что компьютер не реагирует на стрельбу по его зданиям. Если около постройки никого нет, то с вероятностью 50% можно утверждать, что никто не бросится защищать родное логово. Словом, оборонная логика мышления пока хромает.

Что касается самого игрока, то для новичков строгий существуют инженеры. Одного работника достаточно, чтобы полностью восстановить здание. К сожалению, по окончании работы инженер бессовестно испаряется. С другой стороны, если по указанному объекту ведется огонь, работник будет упорно чинить, преодолевая трудности по-своему времени.

Очевидно, что единственная миссия не позволяет сделать далеко идущие выводы. Хочется лишь



C&C RA в чартах популярности не пролежит. Ее задавят... все той же графикой. И совсем не обязательно, что это будет Blizzard со своим Warcraft'ом. Абсолютно неизвестная фирма Melbourne House (когда-то она «блуждалась» играми для «Спектрума») и слишком хорошо известная Electronic Arts работают над проектом, который, при удачном стечении обстоятельств, станет могущественным хитом от Westwood. Его название — **Krush Kill & Destroy (K&ND)**.

Как обычно, авторы сочинили эпическую историю о том, Как Все Начиналось. В результате изобретения уникальных микротехнологий жителями Земли были решены. Все производства были вынесены в космос. Началась «эпопея» эра человечества, которая продлилась вплоть до 2079 го-

обнаружить и восстановить, в также научились приручать и использовать животных. К их немалому удивлению, через 60 лет на поверхности вдруг появились люди, homo sapiens — такие, какими были все обитатели Земли до катастрофы. Оказывается, часть землян успела укрыться в недрах, бросив остальных на произвол злодейки-судьбы. Как вы понимаете, конфликт стал неизбежен, и вскоре обладатели высоких технологий намертво сцепились в последней битве с одами мутовками, которые, как оказалось, тоже неплохо вооружились.

Фирма-изготовитель пригласила демо-персона игры, которую можно обнаружить на любом игровом WWW сервере. Программа содержит подробный брифинг и одну миссию, где играющий сражается за «мутантов».

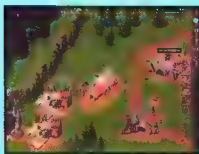
Просим заметить, K&ND — стратегическая игра в реальном времени, поэтому ее сравнения с RA и Warcraft'ом абсолютно оправданы. Как же говорилось, Red Alert имеет недостаточно хороший графический engine. Зато это копеек K&ND? Графика в игре аб-

солютно не впечатляет. Более того, враг всегда оценивает расстояние сил. Он никогда не станет уничтожать свои объекты бесполезными атаками в одиночку. Во-первых, компьютер нападет только в том случае, если располагает действительно опасной группировкой «Железные» отряды, встретив вашу ударную команду, будут умирать, не пытаясь даже приблизиться! Если отсутствует танк, то он, повернув башню, будет ловко отстреливать самых зарвавшихся преследователей. Часто случается, что, подойдя к вышедшей базе и увидев солидный заслон, компьютер разворачивает войска и, через некоторое время возвращается заметно окрепшим. Это просто здорово! Еще одно серьезное достижение авторов игры — великолепное решение проблемы харвестеров. Почему грузовики должны разрушаться в одном и том же месте? Законный вопрос. Так вот, в K&ND вы можете указать любому беззаво-



сказать, что существующее на данный момент смотрится очень и очень нелепо. Пожелав авторам удачи, ведь они готовят для игроков 30 миссий в кампании, 10 сценариев, VGA- и SVGA-режимы (и все это исключительно в DDC), интуитивный интерфейс, огромное количество юнитов, которые, кстати, способны набирать опыт и становиться сильнее. Дата выхода игры пока неизвестна, но и жюжика K&ND, ее очень быстрый и красивый графический engine, уже сейчас выдержит любую критику.

Да, самое главное: мы всегда грезили о стадах бронированных мамонтов, оснащенных двухствольными насильными скорострельными пушками!.



Прикуп, Сочи и бутылка Сулеймана

Еще в те далекие времена, когда нашим миром заправляли колдуны и маги, вместо собак и кошек дома держали маленьких демонов, а вызывать заставляли трехдневный ливень мог любой школьник, — уже тогда люди играли в азартные игры. Вечерами уставшие волшебники садились на кухне и доставали свои магические карты. Ох, что тогда начиналось!

Об этих славных деньках и собралась поведать нам компания MicroProse, выложившая в Internet демо-версию своей новой игры **Magic: The Gathering**, о которой, впрочем, знает каждый уважающий себя поклонник компьютерных игр, ибо рекламная эпопея этого продукта началась года два (!) назад.

Первый опус MicroProse на иву создания карточных игр оказался на редкость удачным — такого ничего еще не делал. Суть **The Gathering** проста: надо "ликвидировать" своего противника, старик Дянте, и некая "Болотная тварь", и еще несколько не менее колоритных персонажей. Естественно, что быта прокоидит по заранее установленным правилам, которые никак нельзя назвать простыми.

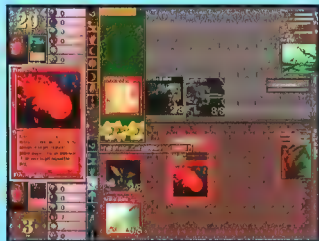
Основное правило: каждый ход разделен на 6 фаз, главной из которых является та, в ходе которой вам предстоит использовать имеющийся в наличии заклятия. В роли заклятий выступают карты с начертанными на них вселяющим ужас рисунками и ценой того, во сколько вам это обойдется (о стоимости заклятий — чуть ниже). Основная фаза, в свою очередь, разделена на три подфазы: то, что происходит до боя, сам бой и ваши действия по окончании баталии. Во время первой подфазы

вы готовитесь к атаке и создаете источники магии с помощью карт с изображением лесов, гор, болот. В зависимости от выбранного персонажа у вас будут соответствующие карты. Затем создается войска, а также усиливающие и охраняющие их заклинания. Со всем этим добром

большой упор делается на лечение себя любимого и своих войск (если они еще остались). Для чего используется неистощаемая энергия, которая должна быть припасена именно для этого момента. Вы создаете лечебные ручьи, башни из слоновьей кости и другие полезные ве-

роятся в лесах и с ее помощью сожвлятся животные, насекомые и растения, красная энергия добывается в горах, а ее приверженцы используют силу огня и земли; на чистых полях возникает белая мана, которая лучше всего помогает при заделывании лечебных и защитных заклинаний. Но есть еще один — шестой вид маны, называющийся бесцветным (или серым) и использующийся в качестве доведка к стоимости заклинания. Получить его можно из любого вышеперечисленного источника.

Трудно сказать что-то конкретное о тактике боя: с одной стороны, все кажется предельно ясным — надо просто побить чужую карту. Но стоит применить больше одного заклятия за ход, как все вдруг усложняется и становится очень туманным. Впрочем, перечислим основные принципы боя: не забывайте делать гадости врагу — уж он-то и не станет ждать, пока у вас исчерпается энергия, не кончат мана — ее всегда мало, лучше усиливайте своих монстров — заклинания, используемые в этой благородной цели, стоят недорого; если же вы решит, что у вас нет ни одной достой-



во смело вступаете во вторую подфазу — сражение, в ходе которого тоже можно использовать заклинания, но только боевые. Основным же оружием будут учрежденные в начале игры твари, кои вы бросаете на врага — на него самого либо на его армию.

Тут и происходит самое интересное — бой двух могущественных магов. "Болотная" выводит отряды зомби, напускает порчу на чужие источники магии, а вы, как истинный Дянте, призываете пару-другую элементалов огня и смело нападаете на злых монстров. Если враг атакует лично вас, то в качестве живого щита можно применить воинов, которые примут удар на себя. Если же против вас использовано боевое заклинание, то наилучшим выходом будет создание магической защиты (если таковой не было сооружено при подготовке к сражению).

После того как отгремат взрывы и утихнут предсмертные стоны, можно заняться последней, самой мирной подфазой. Тут на-

ши, способные хоть как-то помочь пошатнувшемуся положению.

Вот в таких заботах и проходит игра, но не стоит думать, что это быстро пристраст — подобного разнообразия карт вы не найдете нигде — их 437 (сами считали). Тут вам и заклинания, вы зывающие джиннов и устраивающее землетрясения, и нечто под интригующим наванием "бутылка Сулеймана".

Отдельно стоит сказать о видах магической энергии — в конце концов вся игра основывается именно на ней. Эта энергия добывается, как уже было сказано, при создании различных частей суши (лесов, гор и т.п.), а в зависимости от источника, у вас появляется соответствующая ему мана. Черная энергия вырабатывается из болот и употребляется для темной магии, несущей смерть и забвение, синяя энергия производится на островах и применяется для выжигания элементалов воды и воздуха, а также для создания иллюзий, зеленая мана

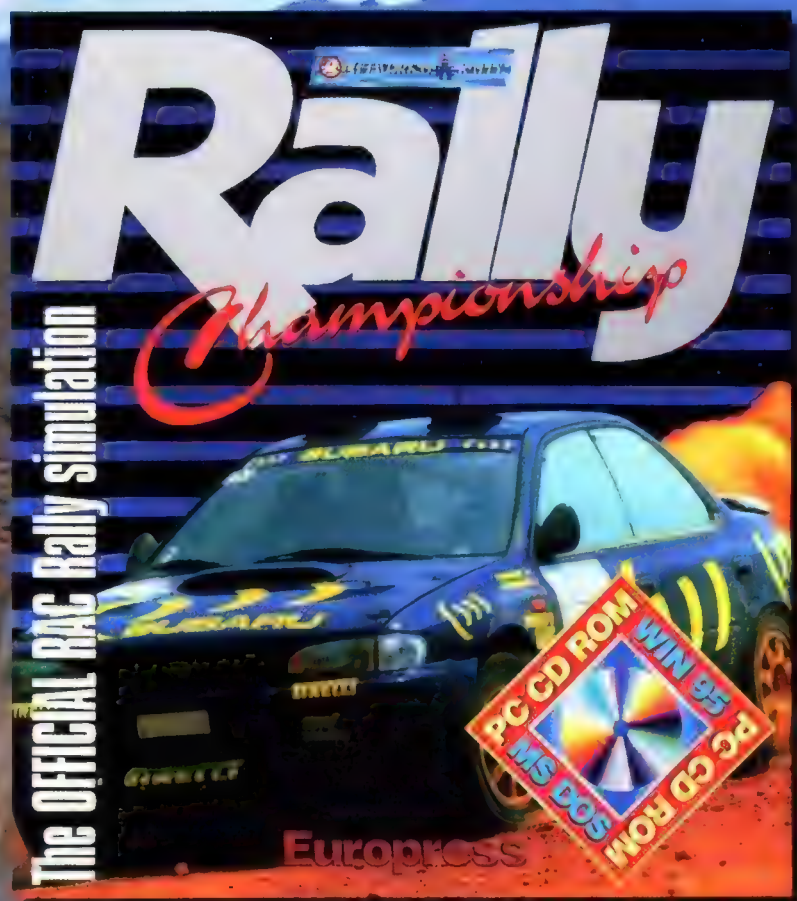


ной карты, лучше пропустите ход, и вам дадут возможность поместить одно из имеющихся заклятий на более полезное.

Да, **Magic: The Gathering** поначалу может показаться игрой трудной и скучной — не отчаивайтесь, не опускайте руки, лучше посподите над ней 2-3 часа, и дело пойдет, злые колдуны будут повержены, а "МИ" и MicroProse будут завалены благодарственными письмами. Не забывайте и то, что в окончателной версии игры будет multiplayer!



РАЛЛИ: ЖМИ НА ТАЗ!



Zone:
"Network Q RAC Rally" без сомнения самая реалистичная и самая
рабильная модель автогонок из всех, когда-либо созданных. "
то, несомненно, лучшая из существующих игра в жанре
додорожных гонок и претендент на звание одной из лучших
р года для PC."

АО "ДОКА" Россия,
103482, Москва,
Зеленоград, корп.360
Телефон: (095) 536-4652,
536-4020
Факс: (095) 536-5887
mail:doka@dokadata.zgrad.su



PC
94%
ZONE

АЛЕКСАНДР ВЕРШИНИН

Кумачовый тревог



Необходимое предисловие

Автор этих строк всегда гордился своим английским произношением. Буржуины, с которыми доводилось общаться, часто замечали, что многие русские, переходя на English, демонстрируют чистейший британский акцент. По этой самой причине гордость за родную школу долгое



время не оставляла меня. Очень долго — вплоть до прошедшего декабря, когда ребята из Westwood Studios недвусмысленно и изобразили, что именно думает среднестатистический американец об обитателях той 1/6 части суши, где нас с вами угораздило родиться... Хватит, надоело! Забудем (хотя бы на время) хорошее произношение, равно как и примерное поведение. Скоро, очень скоро московский/брянский/вятский говор зазвучит по всей планете! Союзники (они же Эдланзы, они же Элизы), дрожите всем телом! Ахнолеж?

Красные и Голубые

Ближе к Рождеству Westwood таки решилась рассказать игроманам сказку о том, как появились GDI и NOD, а также почему они поссорились. Более того, авторы уверенно развивают новую тему любви и дружбы, подкрепляя перечисленное следующим оригинальным извлечением: "Война — это ад, но только тогда, когда ведется грамотно". Ну что ж, в России, пожалуй, находится БОЛЬШАЯ часть игроков, для которых эта фраза стала жизненным кредо...

Итак, Command & Conquer: Red Alert. Западные журналисты обозвали игру смешным словом prequel (предшественник). Игра поставляется на двух дисках: Soviet и Allied, и содержит как DOS-, так и Win'95-версии, предлагает три (!) уровня сложности. Впрочем, весьма разумным шагом было бы продавать игру по частям и в полцене: Soviet — у нас, а Allied — за бугром. Удивляетесь? Зря: наблюдения показывают, что ни один приличный гражданин России не переместится на сторону Голубых. Обитатели IBM'овского newsgroup'a,

Command & Conquer: Red Alert. Кто не ждал этой игры — пусть первым выстрелит в редакцию из гранатомета (гранаты, пожалуйста, на складе) и тем удовлетворится за причиненное беспокойство. А кто ждал — пусть подтвердит: играть можно, играть нужно, но играть несколько скучно-ва-то. Именно так. Поскольку, на наш взгляд, "Красная тревога" почти не ушла от прошлой C&C. А уж в нее-то все обыгрались едва ли не до тошноты. Одним словом, на сей раз Westwood сделала просто очень хорошую игру. Но не хит. Несмотря на все рекорды по продажам, которые Red Alert легко бил в декабре. И, наверное, продолжит бить в январе-феврале-марте...

напротив, жалуются на превосходную огневую мощь Советов и силость почти всех видов вооружения любимых на Западе союзников, кроме, быть может, флота.

Так что же случилось? Неприятности начались в тот день, когда некий профессор, оседлавший машину времени, решил изменить мир к лучшему. Алучшее, как широко известно, враг хорошего. Безусловно, идея убрать Гитлера, а значит, и Вторую мировую, была неплоха. Но баланс сил оказался нарушен, герой и победитель уже несуществующей войны, Советский Союз, стал агрессором. Союзники — Англия, Франция и Германия — решили поставить не в меру увлеченного мировым господством Сталина на место. Не спрашивайте, кто позднее превратился в NOD, а кто в GDI — это неизвестно. Авторы из всех сил постарались запутать фанатов в их предположениях: у СССР, к примеру, оказались как Mammoth-танки (GDI), так и Tesla Coil, прообраз NOD Light Obelisk.

Лень как двигатель прогресса

Под DOSом Red Alert идет только в разрешении 320х200 (эта информация уже "обесцвечивается" в предыдущем номере "МИ"). Неприятно удивляет другое: графика... стала хуже! Дело в том, что игра с самого начала поднималась под Win'95 — отсюда огромный пошло мпьюаший курсор в 320х200. Westwood даже не удосужилась специально уменьшить его для DOSа. Если же оптимистичный ирок рассчитывает, что оыграется, запустившись в Win, он жестоко ошибается. Сюрприз состоит в следующем: изображение просто уменьшается в два раза, заставляя вспомнить engine итруски Z. Поэтому ответить на вопрос, улучшилась ли графика, весьма и весьма сложно. Привыкшие к крупной, хоть и

без изыщества прорисованной графике в C&C, фанаты терпели и ожидали Red Alert, упоывая на исправление промачки с графическим разрешением. Изготовитель же попросту обманул ожидания итроманов, не только подсунув простое масштабирование, но и разрекламировав данный финт как "кардинально новый engine". Подобные ощущения испытываешь, когда, купив билеты на выступление всемирно известного тенора, слушаешь откровенную "фанеру". Последним гвоздем в крышку гроба послужило, мягко говоря, "недоразумение" с save game'ами. Оказывается, игра, "спасенная" под DOS, не вызывается из-под Windows 95. И наоборот. Ну что тут скажешь?!

В остальном же C&C — она и в Африке C&C (несмотря на то что большинство спрайтов изменены, введены новые виды вооружения). Впрочем, необходимо отметить несколько приятных мелочей, радующих глаз в Red Alert. Во-первых, при "запоминании" группы с помощью комбинации CTRL + 1-4 соответствующей цифрой метится каждый отряд, входящий в нее. Как раз то, что нужно: лекарство против склероза. На конвейер поставлена и починка группы техники, а также погрузка в вертолет (parOm). Разумеется, алгоритм не мог быть доведен до конца: обычно шесть танков терпеливо ожидают около Service Depot'a седьмого, возвращающегося с другого конца карты. Почему-то именно самый дальний юнит обязан грузиться первым! По-прежнему не решена проблема ore truck'ов (предшественник harvester'ов). Если их больше двух, то компьютер начинает слегка путаться в порядке разгрузки. Иногда AI забывает, что "бронь" на толькo что разгрузившийся грузовик следует отменить. Результат: несколько полных машин ждут, пока оставшаяся



добрется до поля, погрузит ресурсы и вернется домой.

Другое любимое развлечение компьютера — отменять священный ритуал пополнения закромов Родины. Счастливым грузовик подъезжает к Хранилищу, паркуется и только собирает-ся опрокинуть кузов... как на глазах у изумленной публики умный AI отменяет разгрузку и передает ее другому транспортному средству. Так что, если у вас неожиданно кончились кредиты, это не означает потерю Ore Truck'ов. Если в этот момент взглянуть на Ore Refinery, то можно увидеть ошарашивающее зрелище — все ваши грузовики четкой колонной колесят вокруг хранилища. Каждый из них подъезжает на разгрузку, на несколько секунд застывает и.. по-прежнему полный отправляется дальше по кругу. Чтобы не обижать альянс Westwood & Virgin, скажу и про "положительный" bug. Иногда сумасшедший грузовик может, извиняюсь, опорожниться прямо на крышу Refinery. Так как кредиты при этом не теряются, то останавливать озорника не стоит — пусть работает как умеет. Немного изменились и условия захвата зданий инженерами. Вы можете заполучить здание тогда и только тогда, когда уровень его повреждений не ниже 75%. В противном случае, инженер лишь нанесет урон объекту.

Расстановка сил

С появлением большего количества отрядов тактика боя и соотношение сил между воюющими сторонами изменились. К сожалению, нетронутым осталось лишь одно.



правило — побеждает сильнее-ший. Так и есть: игрок, который вырастит наибольший по огневой мощи кулак, выигрывает (разумеется, при условии, что он не наделает глупых ошибок).

В первой части игры GDI и NOD отнюдь не были равны. Если GDI имела вооружение для грубой лобовой атаки, то NOD был склонен к "партизанским действиям". Как водится, Westwood вновь не смог равномерно распределить "бонусы": Советы имеют явный перевес. Вы не верите? Оцените обстановку сами.

Для начала займемся строениями. Сооружение нескольких одинаковых зданий, к примеру War Factory, уменьшает время создания изделия. Необходимо также знать, что если повреждения слишком велики, то постройку может охватить огонь. В этом случае существует лишь два варианта: либо быстро потушить костер, либо дать ему перепелить объект дотла. Все ключевые учреждения в игре (Construction Yard, Ore Refinery, Power Plant, Ore Silo, War Factory, Service Depot, Radar Dome) у обеих сторон абсолютно идентичны. Что касается остальных зданий, картина получается следующая. У Советов есть Kennel, аналога





которого у противника не существует. Для создания морских юнитов у красных есть Sub Pen, у голубых — Naval Yard. Кстати говоря, военно-морские силы — единственный конек Союзников. В воздухе царит полное господство "сталинских орлят". Обе стороны имеют Helicopter Pad, но Советы, к сожалению, обладают Аэродромом (Airfield).

Трудно точно сказать, какая именно сторона обладает лучшей обороной. Голубые имеют три вида чисто защитных сооружений — это Pillbox, Camouflaged Pillbox и Turret. Красные располагают лишь двумя — Flame Tower и Tesla Coil (причем, если первое оружие неэффективно и опасно для своих, то Tesla Coil — настоящее проклятие неприятеля, превращающее в пепел наземные и надводные цели с одинаковой легкостью).

И, наконец, секретные разработки. Iron Curtain, как утверждается, согласно железной воле Сталина, изменяет... молекулярный состав отряда, делая его неуязвимым на 45 секунд. Ответом Союзников считается Chronosphere, аппарат, способный на время переносить любой неживой объект в любую точку карты. У этого изобретения есть и недостатки: слишком частое использование этого механизма способно навредить Временную Бурю на базу, где находится артефакт. Буря исчезает, лишь унеся с собой 5



подождав непрерывную передачу информации: сведения о строящихся предметах, если это бараки, оружейная фабрика или Construction Yard;

отрядов или строений. Создается впечатление, что разработку Chronosphere оплачивала вражеская сторона... Довершает картину наличие у Советов Missile Silo, оружия, с чьей помощью, при достаточном искусстве, можно разнести в клочья половину неприятельской базы. Что в противовес имеет Коалиция? Да ничего: GPS-спутник, который открывает игроку всю карту, и Gap Generator, не позволяющий радару соперника наблюдать за областью вокруг него. Ах, да! Кроме того Союзники обладают возможностью строить "ложные" объекты, не обладающие, впрочем, особой ценностью, так как легко опознаются по своему довольно хлипкому "здоровью".

В общем, у Советов наблюдается некоторый перевес, не правда ли? Еще не убедились? Для самых недоверчивых продолжаю.

Алигед-вооружение и войска

Rifle Infantry. Пехота, вооруженная автоматами. Служит хорошим пушечным мясом, не требующим особых затрат. Большая группа автоматчиков вполне может истребить несколько танков.

Rocket Infantry. Вооруженные ручными гранатометами, эти пехотинцы очень эффективны против бронетехники и летательных аппаратов.

Spy. Это новое приобретение Союзников. Шпион неотличим от пехоты неприятеля. Засечь лазутчика способны только сторожевые собаки. Проникнув внутрь вражеского здания, Spy

находит местонахождение отрядов неприятеля из Radar Dome; наконец, координаты подводных лодок из Sub Pen. Внедрение в Ore Refinery или Silos даст вам представление о финансовом положении обладателя данных построек. В multiplayer-игре также возможно отслеживать переговоры, которые противник ведет с союзниками.

Thief. Если этот персонаж сможет пробраться в хранилище соперника, то у вас в руках окажется ровно половина содержимого из указанного здания.

Tanya. Хорошая девочка Таня вооружена двумя кольтами 45-го калибра и солидным запасом С4. Девушка является аналогом Commando из

первой части игры. Научно доказано, что при умелом управлении Таня может уничтожать до трех пехотинцев за одну секунду!

Medic. Доктор способен лечить всех, кроме самого себя. Чистой воды альтруизм.

Mine Layer. Укладывает очень эффективные противотанковые мины. Умело разложив "пасьянс", вы сможете надолго обеспечить безопасность родной базы.

Ranger. Эти джипы легко вооружены и не могут похвастаться броней. Так что лучше всего применять их исключительно в качестве скаутов.

APC. Бронетранспортер. Легко догадаться, что он предназначен только для перевозки пехоты, доставки инженеров или агентов непосредственно к цели. Вследствие чего APC обладает неплохой скоростью и броней. Более того, БТР может быть использован для подавления неприятельских солдат в полном смысле этого слова.

Light Tank. Не обращайте внимания на название: недостаток брони танк с лихвой возмещает скорострельностью.

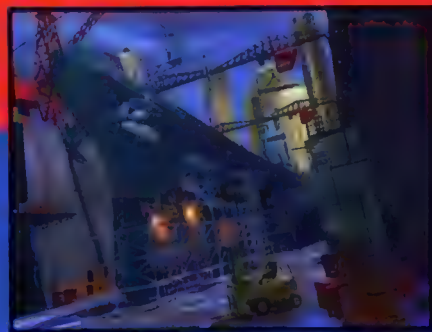
Medium Tank. Точная копия тяжелого танка Советов. Единственное отличие состоит в

количестве орудий — у данного экземпляра лишь одна пушка. Впрочем, меньший вес машины обеспечивает большую скорость.

Artillery. Орудие (а это именно оно: гусеницы здесь для блефу) обладает большой дальностью стрельбы и завидной мощностью. В отличие от танков артиллерийский снаряд способен преодолеть Concrete Wall и попасть прямо в защищаемый стеной объект. Из недостатков следует упомянуть небольшую скорость передвижения и слабую защиту.

Mobile Gap Generator. Сей аппарат является мобильной версией стационарного объекта. Приобретая полезную способность перемещаться, MGG может служить хорошим прикрытием для ударной группы. Естественно, что батарей аппарата не хватает для генерации такого же большого поля, как у Gap Generator'a.

Transport. Высокая скорость и солидный запас брони —



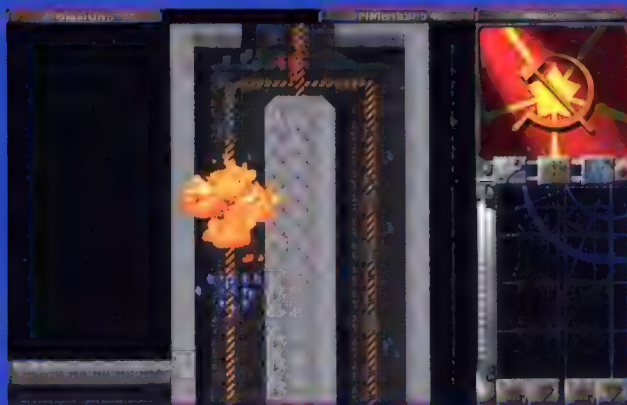
идеальные качества для надводного скаута. Кроме того, можно использовать транспорт по его прямому назначению — перевозке техники и пехоты.

Gunboat. Небольшое и быстрое суденышко. Gunboat может стать не только легкой добычей авиации, но и подводных лодок.

Destroyer. Основное вооружение судна — ракеты Stingel. Корабль может вести обстрел как наземных, так и воздушных целей, причем при стрельбе по летательным аппаратам скорость пуска ракет увеличивается вдвое. Destroyer очень эффективен для борьбы с подводными лодками.

Cruiser. Это чудовище способно "вынести" любое здание с 2-3 залпов. Расстояние, на которое бьет главный калибр крейсера, воистину впечатляет. К несчастью, корабль беззащитен как для атак подлодок, так и для ударов с воздуха.

Longbow. Вертолет имеет на борту 6 самонаводящихся ракет, используемых с успехом как



Почем мана для народа?

Blood & Magic. Название новой игры от Tachyon Studios/Interplay Productions, увы, фантазию не стимулирует. Народ, начитавшийся под завязку про всевозможных Властелинов и эпических Вечных Героев, сразу поймет, в чем тут дело: кровь — это к войне, Красный Крест и доноры отдыхают; ну а словечко "magic" неизбежно наводит на мысль, что эта самая blood отжимается из ее носителей с помощью сверхъестественных сил. Полагаете, речь идет об RPG? Ошибаетесь, господа! Стратегия с RPG-элементами: просим всех к мониторам, приятного аппетита!

События разворачиваются в необычном и таинственном мире, разумно поделенном со слезами на пять частей — дабы не случилось передозировки впечатлений. Каждая из этих magic-лон имеет собственный ландшафт: горы, болота, тропические острова. Один раз вам даже придется сражаться на... гигантской грядке с помидорами. Но обилие овощей вряд ли сумеет отбить желание побороться за титул повелителя мира. Более того, витаминизация полезна для здоровья игроющего в Blood & Magic.

И пусть эта игра не имеет той графики, что принесла успех WarStaff или Heroes of Might and Magic, зато в ней невооруженным взглядом проследживается ряд принципиальных новинок, коих так сейчас не хватает в уютной рождественской гошккой любимой

индустрии. При этом с огорчением замечаю, что все ее новации ограничиваются разделом "вооруженное строительство". Изначально игроющего есть так называемый "волшебный ко-тенок", из которого в неограниченном количестве прибывают големы, существа из глины, чьего внешне старающиеся копировать homo sapiens; появление этих ребят происходит по вашему желанию, а также в тех случаях, когда в закромах B&M обнаруживается достаточный запас маны, волшебной энергии. Закрома пополняются непрерывно, так что все решает время и, безусловно, умение командовать своими войсками.

Так вот, вернемся к нашим глинам. После того как у вас появится первый голем, встает



отправить в бой, но какой интерес в наблюдении битв одинаковых, а значит, и равных по силе воинов? Но есть и третья возможность, которую следует рассмотреть поподробнее, чтобы уложить процесс игры,

необходимо собрать в кучу четырех големов и расставить их на этих самых плитках. После этого можно (имея достаточное количество маны) превратить големчиков в требуемое нам строение, а их в мире целых 5 штук.

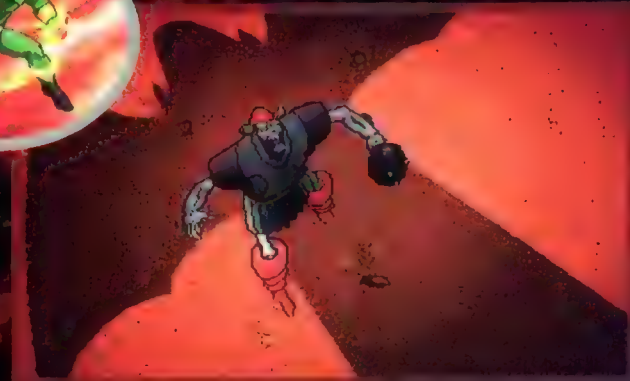
Создав храм, игроку останется только выяснить его предназначение и использовать, следуя рецепту. Делается это следующим образом: к свежевозведенному святилищу подвигается все тот же пресловутый голем (вот на чем Земля держится!), у которого при непосредственном контакте со строением появляется возможность превращаться в одно из пяти волшебных существ. 5 (количество подвидов волшебных существ) умножаем на 5 (количество имеющихся храмов) и получаем 25 совершенно непохожих друг на друга монстров. Неплохо, правда? Не забывайте, что существуют и добрые, и плохие герои. Остановив свой выбор на том или ином персонаже, за которого придется нести боевые действия, вы выбираете себе войско. В зависимости от характера героя (злодей/добряк) у вас будут соответствующие боины. Иначе говоря, общее количество бестий достигает полусотни.

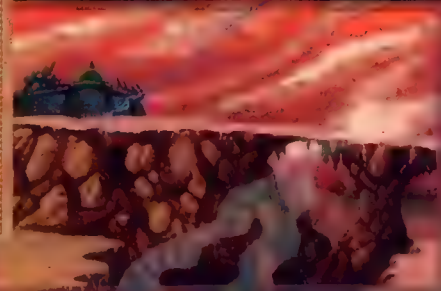
Естественно, не всех их можно производить сразу, с первого же уровня. Для пополнения запаса воинов прежде придется их изобрести. А изобрести что-то новое, как известно, не так легко. Это в полной мере относится и к Blood & Magic, где "научный процесс" отнимает не меньше



резонный вопрос: что с ним делать? Ответ найти нетрудно, но он существует. Во-первых, из големов можно строить стены. Стены получают прочными, но в деле завоевания мира они вряд ли пригодятся. Во-вторых, эти создания можно

авторы придумали хитрый способ создания армии. На карте, где и происходит все событие, падаются несколько покрытых каменными плитками пунктов, на которых строятся храмы. Для того чтобы возвести одно из таких святилищ,





внимания и времени, чем боевые действия. Наряду со все той же маной в ходе игры растет и ваша опытность: сей "запас" пополняется в процессе освоения недружелюбного мира — убили вражеского пса, и в графе "experience" появились новые, доселе невиданные шиферки, идущие на благо исследовательских изысканий в области демонологии.

У злыдней в их темных храмах на свет появляются зомби, горгульи и страшные друиды-убийцы. Зато у хороших ребят никаких хлябчих трупов и прочей нечисти: добрые, одетые в синие одежды дунтики, мудрые маги и прокачки-хоббиты. В игре нет полностью равных по силе существ — каждое создание имеет свои, строго индивидуальные особенности: кто-то может двигаться быстрее, но слабее бьет; кто-то умеет летать, но бессильен перед нападениями с земли...

Разнообразие проявляется не только в наборе монстров, но и в окружающих героев красочных ландшафтах, где в изобилии расставлены домики, памятники и другие объекты, которые можно беспрятственно разрушать (разумеется, за исключением вражеских жилищ, монументов и т.д.). Причем разрушать не бесцельно, не для утоления безумной жажды вандализма. Нет, эти деструктивные действия заложен глубокий смысл — в развалинах любой постройки можно найти что-то полезное

(шарик с маной, баночку с лечебной жидкостью (воины, увы, не умеют восстанавливать свои жизненные силы) и т.д.). Так что, если ваш парень бездельничает, поручите ему разломать ближайшую стенку: а вдруг повезет?

Теперь о грустном, о графике, которая, как это ни прискорбно, режет глаз. Как уже отмечалось, хорошее изображение не было основной целью создателей. Впрочем, спасибо хоть так: вода действительно напоминает таковую, земляка приди похожа на асфальт, но мне все же не совсем ясно, что мешало сделать немного побольше "plate" ов для каждого объекта... Плюс — серьезно пострадала динамика игры. Понятно, что авторы хотели добиться точного соотношения скорости существ. Но, начав играть, первым делом сталкиваешься с ощущением, что программа конкретно "тормозит". И только видя шиферку 100 на корпусе компьютера, понимаешь, что так оно и должно быть: игроку отчего-то не объяснили, что это только начало, что позднее ждать по пять минут прибытия мыльного сердцу голема не придется, что потом, миссий этак через 5-6, появятся существа побыстрее и время ожидания сократится.

Эх... Раз уж начал ругать, надо довести благородное дело до конца. Почти никакой звук.

Неплоха лишь музыка в заставке, становившаяся после совершенно невыразительной. Звук, издаваемые самими героями — големами и их модификациями, тоже заставляет непроизвольно тянуться за аспирином УПСА...

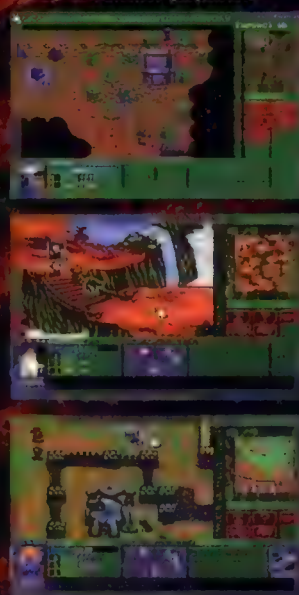
Но хватит печалиться. Пришло время обратить взоры на тактику боя. Blood & Magic существенно отличается от игр своего жанра возможностью построения и осуществления на деле довольно сложных стратегических схем, чему способствует изобилие волшебных существ, которые могут быть очень эффективны при разумном размещении и своевременной атаке. Плюс — довольно "умный" AI, ни в чем не желающий уступить игроку. Враг редко оставляет свои главные объекты без охраны, которую, как это ни грустно, обычно приходится уничтожать, причем до прибытия подкрепления. Так как основной целью наших миссий будет избиение неприятеля от каких-либо строений, то самой эффективной показывает себя тактика набегов. Достаточно одного удачного прорыва — и победа в ваших руках. На мой взгляд, это приятней создания гигантских армий, способных уничтожить всех врагов одним ударом.

Кстати, главным в формировании такого отряда, который смог бы проникнуть на чужую территорию и быстро выполнить поставленную задачу, является его состав. Любое существо — это результат траты времени и ценной энергии, так что хорошенько подумайте, имеют ли шансы подобранные вами солдаты, прежде чем отправлять их в лапы неприятеля.

Отдельное спасибо multiplayer'ной версии, которая, безусловно, присутствует (возможна игра по сети, модему и нуль-модему кабелю). По сути Blood & Magic'a, на поле боя не могут встретиться больше двух противников. Но того что есть, поверьте, хватает.

Кроме того, создатели игры оснастили ее специальными картами для сетевых игр...

Итак... Итак. Blood & Magic, несмотря на то что ее авторы очень старались испортить нам настроение, надев на игру невыразительную графику,



сумела-таки стать чем-то новым и выделиться из бесконечного ряда ничем не примечательных WarCraft-клонов. Люди подумали и сделали хорошую игру, которая обязательно найдет своих поклонников.

— Алексей Платонов

Системные требования:
486DX2/66
(лучше Pentium 90), 8 Мбайт RAM (лучше 16), 4-скоростной CD-ROM, DOS 5.0+/Windows 95, мышь, звуковая карта



★ Tachyon Studios
★ Interplay

60% ГРАФИКА

50% ЗВУК

85% СЮЖЕТ

ИНТЕРЕСНОСТЬ

Blood & Magic

80%

Новые обелиски

Война продолжается (к истории вопроса)

Все достаточно просто. НММ — это стратегия. “Потюрн(т)овая” (она же походовая). Удовлетворяющая правилам AD&D настолько, что люди, считающие игру ролевой, почти не ошибаются, или просто отстаивают свою наглую точку зрения. Есть страна. В стране идет война, воюющие верят исключительно в свои силы и засмную магию. Играющий, понятное дело, должен победить. Это его долг перед силами добра (или зла, если вы урожденный доброненавистник). В открывшуюся нам новую эпоху Перманентных войн (Succession Wars) брань ведется между отпрысками усопшего короля, один из которых опирается на “темные” расы, а другой, соответственно, строит свою тактику стратегии на умениях подчиненных ему представителей благородных кровей. В Campaign Game необходимо выбрать сторону, на мельницу которой вы будете лить кровь, а перед каждой миссией отдать предпочтение устраивающей вас в данный момент расе (в некоторых случаях (сценарий не линсен) выбрать собственно миссию). С другой стороны — Standard Game, вариант свободного выбора карты, уровня сложности и расы. В отличие от первой части игры интеллект оппонентов выбрать нельзя, зато всегда понятно, за какую расу играешь.

Стратегия — это всегда строительство и развитие. Ключевое понятие — города и замки. Их нельзя построить (это данность), а можно лишь отнять (бывают, впрочем, бесхозные города, охраняемые партизанами-

патриотами, — отберите и их, причем в первую очередь — как лежащие не на месте).

Но! В городе можно (и нужно!) возвести замок.

В котором... вы правы... можно (и нужно!) соорудить/создавать/воздвигать. Для чего? Война

примкнуть к вашему боевому партизанскому отряду (см. ниже).

Сила...

Продолжим ликбез. Единица измерения НММ-силы — герой. Применяется следующим образом: один герой, два героя,



требует пушечного мяса; большинство построек заняты производством войск.

В городе же можно купить героя. Без героев нет счастья в НММ-жизни.

Для строительства, как мирного, так и военного, требуются деньги и ресурсы. Это еще одна неотвратимая банальная истина (все мои знакомые стратеги начинают дружно кивать головами. Китайские болванчики!). “Зеленые” выплачиваются за содержание замков и городов ежедневно, либо валяются на дороге. В самом прямом смысле. Ресурсы: драгоценные камни (gems), кристаллы (crystal), дерево (wood), руда (ore), ртуть и золото (те же наличные). Все это

хозяйство добывается в шахтах, которые... где ваша железная логика?... надо прежде захватить (слава железной логике!). Обычно проходы к копям охраняются празднующими вооруженными бездельниками, которые, впрочем, легко могут...

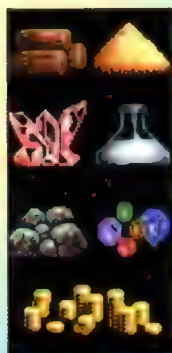


три героя... много героев — лишь бы соответствовало вашим арифметическим способностям. Парень (дЕвица) блуждает по карте, пока не встретит достойного противника. Встретились, облобызались — пожалуй, драться, combat-режим, и здесь уж извольте выложиться, но дать гаду по сопатке. Разрешается: победить; проиграть; бежать с поля боя; сдаться в плен. Однако результат трех последних деяний абсолютно одинаков — разгром (эмоциональные последствия — “стыд” и “позор”). На случай войны (то есть на случай každодневного и ежечасного подвига, поскольку война здесь — явление заурядное) каждый герой таскает с собой команду из пяти “родов войск” (можно меньше, но не больше), которые, собственно, и меряются силами на поле брани. Вид тот же, разве что павшие смертью храбрых/трусливых не испаряются смрадной дымкой, а остаются лежать неммым укором всему невоюющему населению.

Что ни говори, а поиск обелисков — краеугольный камень Heroes of Might and Magic. Помните такую? Изюминка этой великолепной игры, которую я так часто ругал в 7 часов утра, аргументируя свою агрессию простой мыслью, что человек — хоть иногда — должен спать. Бесспорно, без обелисков игра все равно осталась бы прекрасной. Но глупое геймерское суеверие шепчет: если бы не они, не было бы и самой игры...

Так вот, коллеги, обелиски не забыты, обелиски были, есть и будут, обелиски всегда со мной (с тобой), обелиски продолжают —

Heroes of Might and Magic II: The Succession Wars!



Самых нетерпеливых ошастливлю сразу же: НММ-сынок весьма напоминает своего НММ-папу (альпесин от альпесина...), но и, разумеется, не является пачкой банальных “как бы новых” миссий (один такой комплект примерно полгода назад уже выходил). Отшлифован до зеркального блеска интерфейс, многие вещи просто перерисованы (с тем же, впрочем, тщанием и мультипликационно-заоблачным качеством), появились несколько десятков новых заклинаний, две свежие расы, герои разжились новыми же характеристиками, вас окружают совершенно неведомые строения... Но вся соль первой части игры сохранилась нетронутой, и прекрасное действо нашло свое достойное развитие, запустившись (и вполне терпимо бегая) на 486SX/25 с 8 Мбайт, что по нынешним временам — признак редкостного уважения к играющему.





Доблестные наши солдатыки возрастают в городах строго по понедельникам (turn равен одному дню). Тип города определяет расу бойцов. Обычно панки производят

ся в шести строениях, из которых три можно проапгрейдить для получения более симпатичных войск. Навороченная постройка скорее всего для своего сооружения потребует наличие чего-то попроще, поэтому драконы в хозяйстве появляются далеко не сразу.

Другим ключевым понятием игры является не имеющее достойного эквивалента в русском языке слово experience, переводимое пошлыми людьми как "опыт". Этот самый experience добывается в боях, извлекается из различных нычек и всячески способствует духовному и культурному росту персонажа. По мере того как этот показатель перешагивает определенные

устойчивость к некоторым видам магии, и так далее. Порядок выковыливания основных характеристик, равно как и пути развития дополнительных, зависят от нации персонажа: так, варвары тупы и имеют перманентные проблемы с магией; ребятаки, правящие скелетами и зомби, быстро учатся вводить в строй покойников...

Стержневыми понятиями являются "мораль" и "удача". Специальные строения, фонтаны и идолы могут эти параметры существенно улучшить. "Мораль" — боевой дух армии, способность представителя отряда ударить вне очереди (или пропустить ход, если о морали никто не позаботился). Приличная "удача" легко может

обязательно будет еще и заклинаниями бросаться. Не побрезгует магией и в дальнейшем переходе, для чего авторы заготовили несколько достойных спеллов.

Для кастования последних (все претензии по поводу термина "кастование" — к моему учителю тов. Скокову) необходимыми и достаточными являются следующие условия:

1. Наличие spellbook (попросту книжки с заклинаниями).
2. Отличные от нуля knowledge и spell power, а также характеристика wizardry (чем больше — тем лучше). Первый параметр — сила, с которой заклинание подействует, второй — максимальное количество маны у игрока, третий — способность к изучению заклинаний того или иного уровня.

3. Присутствие в замке (построить надобно!) башни с магами, дабы пройти курс волшебных наук. Башни возводятся постепенно, и достигают пяти этажей.

Кроме того, некоторые заклинания можно выучить в отведенных для этого кабинках (см. карту); а развив в героя дополнительную характеристику Eagle Eye — разучить, пока враг применяет их на твоей шкуре.

Знание, известно, — сила. На каждое заклинание расходуется мана (сколько? — см. бухгалтерский spellbook"); ее можно полностью восстановить в специальных колодцах (разумеется, разбросанных по карте), другой вариант — постепенное возрождение при наличии способности к мистицизму (mysticism). Начиная с четвертого уровня башни, разучиваются заклинания, завершающие битву буквально в тридцать секунд. В общем, "knowledge — это действительно power" (Френсис Бэкон)! Шесть десятков заклинаний — и врагу не до шуток.

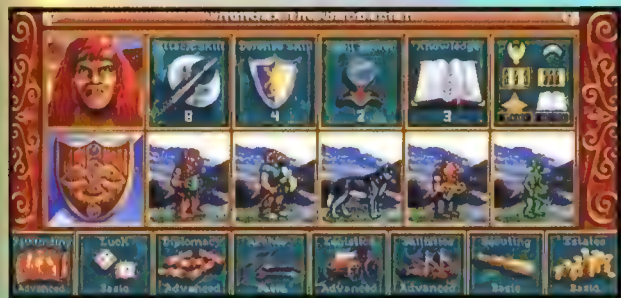
...и снова обелиски

Прикол НММ всех времен и народов — обелиски. На обелисках изображены обломки некоего фрагмента карты. Когда головоломка сложится в узнаваемую картинку, стоит отправить героя к месту, отмеченному стильным крестиком, попросить его достать лопату и вспомнить Диггера. Рано или поздно персонаж утратит пот со лба и достанет из ямы некий Ultimate Artifact. Иногда такая находка — цель миссии. Всегда — крайне полезная и "архиважная" (дедушка В.И. Ленин) вещь.

НММ-артефакты традиционно



— объекты очень приятные (в бочке с медом болтается единственная ложка дегтя — из семидесяти артефактов один сильно снижает "мораль"). Они



значения, у героя изменяются — конечно же, в лучшую сторону — характеристики (skill'ы). Основных характеристик, как и в первой части игры, четыре: attack skill, defense skill, spell power и knowledge. Первые две — способность к нападению и обороне — напрямую отражаются на вашей доблестной команде, вторые относятся к магии.

В The Succession Wars миру явилась дюжина дополнительных характеристик; при этом каждый персонаж может одновременно иметь лишь восемь из них (развитие этих параметров трехэтапное, от basic до expert); они описывают: способности героя к разведке, скорость перемещения, способность восстанавливать магические силы и навыки, способность поднимать моральный дух подчиненных, умение развивать в подведомственных братках способности к стрельбе или

удвоить силу удара.

Подсказка: персонажи — жуткие расисты, и от смешивания рас в отряде развивается тотальное безделье.

Скорость перемещения героя зависит от стремительности подчиненных бойцов и некоторых дополнительных характеристик персонажа (logistics — в тылу и pathfinding — тоже в тылу, но во вражеском). По неразведанной территории передвижение, естественно, серьезно замедляется.

...магия

Очевидно, что герой стоит на поле брани не только для того, чтобы курить воюющие сигареты без фильтра и покрывать на армию. Если он не имбецил, то





могут обеспечить резкое умножение каких-либо характеристик, устойчивость к ряду вражеских заклинаний или экономические выгоды.

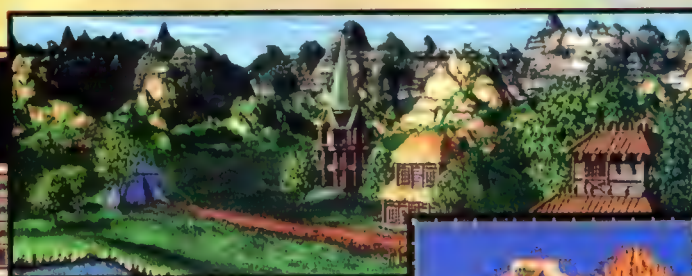
Артефакты можно найти на дороге, купить у добрых людей, отнять у воришек или же отбить у соперника.

Само по себе пристальное рассматривание обелисков есть интересная развлекуха, почище поездов будет. Говорят, что некий французский кинорежиссер снимает фильм "Obeliskspotting". Разумеется, AD&D Compatibility.

И о расизме

Шесть рас условно поделены на добрые и злые. Старые добрые Warlocks (гидры, минотавры и прочие драконы) и Barbarian (гоблины, орки, циклопы) — злые дядьки, причем варвары еще и в плохих отношениях с магией (тупы, грубая сила). Knights (разнообразные людишки) и Sorceress (феи, эльфы, гномы) — как бы добрые. Нововведение — Necromancers и Wizards — самые злые и самые добрые, соответственно. Первые есть коллекция живых трупов: скелеты, зомби, мумии... Вторые родят непонятных хоббитов, кабанов, титанов, но в очень теплых отношениях с магией. Эта раса знает в полтора раза больше заклинаний, нежели любая другая, так как башню можно дополнить библиотекой.

Кроме шести рас, за которые можно играть и которые в нежных руках AI ведут себя вполне нормально, существуют некие бесхозные деятели, прописки в замках не имеющие, а живущие сами по себе. Иногда их можно завербовать (в специально отведенных



палатках), но чаще всего они что-то охраняют. Присоединяясь к вашему орду, ребята дурно влияют на моральные устои. Короче говоря, речь о: ворах, джинах, медузах, призраках и бедуинах (это такие *очень арабские всадники*). "Воспитание" магии позволяет выставить на охрану ваших шахт elementals, которые бывают водяными, воздушными, огненными.

Я знаю, город будет...

...И все же в первой части игры строительство имело нюансы, близкие духу максимального минимализма. Во второй все стало несколько мрачнее: появилась возможность сооружать статуи, приносящие дополнительный доход; возникли рынки, на которых можно обменять одни ресурсы на другие (курс у этих рвачей отвратителен, но от увеличения количества рынков на контролируемой территории проблема становится не такой уж и страшной, особенно если до смерти (для полного счастья) не хватает одного кристалла); наличествуют объекты, дающие индивидуальный эффект для каждой расы.

Изменился взгляд на оборону. Можно построить избушку, в которой поселится капитан, призванный охранять город и выговаривать заклинания в отсутствие героев. Можно вырыть ров. Нарастить стены. Утроить количество башен, посылающих врагам стрелы. Усовершенствовать многие из имеющихся построек.

Строить стало больше, строить можно лучше.

...я знаю саду цвеств

HMM-карта — понятие активное не только потому, что благодаря отличной анимации ручьи текут, не столько из-за того, что по карте расхаживает подлый AI'шник, но и в силу того, что бонусы, разложенные на ней, — хороший повод прогуляться и подышать свежим воздухом. Есть домики, где можно поднабрать войск; заведения, где героя научат



уму-разуму; россыпи ресурсов и золота; опять же артефакты; ящички с деньгами (но можно взять знаниями); странные сооружения, в которых загадывают загадки по принципу: не угадаешь — скушаю, осилишь — озолочу; празднующие войска, которые при наличии способностей к дипломатии, хорошей морали и сильной армии запросто могут присоединиться. Наконец, в новой версии при встрече со слабым противником вас могут повеселить и таким сообщением: "Тебя тут испугались и хотят убежать. Договоримся?"

Да, чуть не оскормился: редактор, редактор карт появился! Всяк разумный и неленивый отныне может самодульно состряпать что-нибудь выдающееся и играть на нем до скончания века. Игры или XX-го. Карта — сильный ход NWC. Не даром мы им об этом в каждом письме...

Титры, титры пошли!

Графика сохранилась в той симпатичной и лично меня вполне устраивающей форме, в какой пребывала год тому назад, хотя художники всерьез и всласть поработали над городами.

Изменился combat-режим, стало больше простора и появилась возможность выбора между плотным и свободным расположением войск. Анимация сражающихся персонажей вызывает восторг. Звук на уровне. Видеоэффекты — скромно и со вкусом.

Heroes of Might and Magic II: The Succession Wars — красивая, очень тонкая, интересная, затягивающая и достаточно долгоиграющая вещь. Пожалуй, не стоит сдаться за нее вечером, поскольку велик риск встретить рассвет за истребле-

нием драконов. Для единения людей, имеющих вкус к приятным играм и интерес к фэнтези-стратегиям, предусмотрен сетевой режим — аж на шесть игроков по нуль-модему, коммутируемым линиям, сетям IPX/SPX (Netware) и TCP/IP (читай, приятель: "Интернет").

Но лично мне с непередаваемым ужасом представляются "потюрновые" сетевые игры, да еще на шесть персон, тем более, что игра устроена по принципу "один ходит — пятеро ждут". Это что-то вроде шахмат по переписке, только, пожалуй, еще дольше будет. Отчего-то вспоминаются игры в "Интернете", где масштаб времени — один ход в сутки. Для компашек, собравшихся побаловаться пивком в присутствии компьютера, предусмотрен режим "hot seat" — до шести игроков, уступающих друг другу кресло.

Последняя капля в море удовольствия — удобный интерфейс. Благодаря чему играть и легко, и приятно. Правая клавиша мыши поможет всем и сильно. Это намек.

— Х.Мотолог

P.S. Славно, что в наше суровое время, когда марка AD&D продается вразвес на любом базаре (TSR давно потеряла совесть в этом вопросе) и налеплена на любую игру с намеками на фэнтези, кто-то еще заботится о четырехгранных кубиках, морали и устойчивости гномов к магии по четвергам...

Системные требования:
486DX2/66+, 8 Мбайт RAM, 2-скоростной CD-ROM, 60 Мбайт на HDD, SVGA, мышь, звуковая карта, DOS 5.0+/Windows 95



Heroes of Might and Magic II

★ New World Computing

93%

85%

91%

ИНТЕРЕСНОСТЬ

92.3%

Энциклопедия вооружений. Танки, корабли, самолеты

(интерактивная энциклопедия)

В статьях, фото и видеоматериалах, собранных авторами на этом диске, представлена интереснейшая информация о характеристиках, истории создания и применения основных видов военной техники, состоявшей на вооружении армий мира с 50-х годов по сегодняшний день, а также сведения о ведущих фирмах-конструкторах вооружений. В энциклопедию входит интерактивный текст, который позволит проверить ваши знания



Справочник автолюбителя

(интерактивная энциклопедия)

Диск включает в себя удобную базу данных по наиболее распространенным в России моделям автомобилей, их техническое описание и фотографии, техобслуживание вашего автомобиля с подробными видеопояснениями основных операций, а также проверка ваших знаний по Правилам дорожного движения на основе билетов для сдачи экзаменов в ГАИ



Динозавры и прочие доисторические ящеры

(интерактивная энциклопедия)

Сотни красочных иллюстраций и реконструкций динозавров, морских и летающих ящеров. Увлекательные рассказы об экспедициях за "драконами", тайна озера Лох-Несс, монстр Шеллея, охотники за Чипеве. Причины вымирания динозавров, мнения исследователей. Об этом и многом другом вы можете узнать из нашей энциклопедии. К вашим услугам удобная справочная система, не позволяющая запутаться в лаутине веков и терминов



Тайны 650 игр

(версия 2, дополненная)

Для настоящих ценителей компьютерных игр, желающих узнать все о своих любимых продуктах, выпущен этот диск, в котором представлено великое множество игр — от классических хитов до самых последних новинок.

В графической SVGA-оболочке, с удобной системой поиска, под

великолепную 16 канальную музыку перед вами предстанет богатейший опыт фанатов компьютерных игр всех жанров и направлений: стратегии прохождения игр (солюшенье) с подробными схемами и красочными иллюстрациями, секретные коды и удары, полные описания клавиш управления, подсказки, советы, тактика

Также готовятся к выпуску:

- Энциклопедия вооружений Стрелковое оружие
- История пиратства От средних веков до нашего времени
- Туристический атлас мира
- Восточные единоборства
- Энциклопедия домашних животных Собаки
- Справочники покупателя Аудио, видео Аппаратные средства PC

Новости на сервере: www.akella.com
E-mail: akcdro@ol.ru



Мультимедийное
издательство
АКЕЛЛА
предлагает вашему вниманию

Штурм неба

Начнем с того, что до изобретения игровой консоли. Если прежде нельзя было играть вдвоем, то можно было унизить друг друга, либо стать зрителем. Платинки до сих пор лежат в кругу людей, прибавляя себе одну проблему — сокращая империю влечения (об этом свидетельствует и полное название игрушки), распределяемую в другом измерении. Кто такие игроки? Коротко

«Безлинейной» много мультимедиа
и мощные ресурсы. Кинематограф
привнесённые персонажи.
Добрый слоб заслуживает и
новый engine. Стако удобней
управлять колониями, даже если
они очень много и все они
расположены в різних котлах
(балкач), — достаточно войти
в любой существующий кейс, и ты все
наглядно увидишь. Целью данной
полной информации по-
жалуйста из планет (что здесь
иной мейстер в настоящее





преступных притязаний со стороны других рас. Порой даже ценой своей смерти. Чем больше их будет, тем, следовательно, надежнее будет защита. Кроме того, в дальнейшем можно будет тренировать их ментальные способности, открывать новые методы ведения расследований, выявлять новые возможности дифференциации, направлять их на обеспечение стопроцентной защиты нашей собственности от бужих шлободных рутюков.

© 2004 Blackwell Publishing Ltd

Перемены, разумеется, коснулись и космических баталей.

Во-первых, игровое поле усложнилось настолько, что теперь на нем можно реально планировать тактические сражения. Помнится, в Master of Orion площадь для ведения войны постоянно не хватало, и тонкой тактике приходилось добавлять, направляя свои эскадры нипролом. Напротив, в Battle at Antares можно продумать буквально все.

Уверен, что многих обрадует и саспенсивный вариант: возможность брать на бордажи захваченные корабли. Впрочем, всегда можно просто послать своих десантников в карательный рейд, целью которого будет нанесение крейсеру противника максимальных повреждений. Все это проделается, конечно, только тогда, когда корабли находятся в непосредственной близости друг от друга.

Немного изменилось вооружение кораблей: у большинства крейсеров оружие получило возможность вести автоматическую стрельбу, увеличилась его мощность.

Единственное, что огорчает, так это невозможность объединения в группы.

одинаковых кораблей: с одной стороны, это не так уж и плохо — крейсера как бы приобретают индивидуальность, а с другой —

обещая жалю, что нельзя
настрогать много легких
кораблей, объединить их в
бригаду и бросить всею
мощью на вражескую
эскадру. Кстати, теперь на
плакете почему-то нельзя
построить более одного
корабля за ход, как бы мал он
ни был... А зря!

Вдобавок говоря, невозможно достичь слияния коровейки с нилого в группе порождает еще одну проблему — быстрое замедление управлений огромным количеством крейсеров (50-100 штук). В игре почему-то не предусмотрена достаточно быстрая анимация, и даже если мы выберем автоматический бой, то пропустим сражение вообще, не сможем. Легко догадаться, что бой с противником, который расползается примерно так же быстро, может длиться... ой ОЧЕНЬ долго — 10 минут реального времени, никак не меньше.

Теперь, что касается втак ни
археские планеты. Как и в
МО, нрптрлщл можно
просто бомблть, г можно и
попытаться захватить, шсидин
десяток. Но, в отличие от первой
лгры, у вас появилась возмож-
ность не просто оккупировать
планету с уже существующей
жизной, перебросив туда своих
посланцев, но и приобрести
собственную колонию, в которой

останется работать та раса, что жила здесь до высшего прибытия. Не мой взгляд, это очень разумно, поскольку любой местный народ обладает определенными добродетелями, и порой гораздо выгоднее, чтобы на новой для нас территории работали люди, которые уже привыкли к климату, к растениям, к животным, к особенностям почвы. И, конечно, лучше остальных справляется с данной работой (не говоря уж о том, что зачастую свободных людей попросту нет). Жалко, что наша планета сама себя не может спасти.

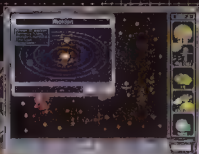
Протерпелая существование, именуемая и система защиты планет. К космической безопасности и всемогущим ракетным, лазерным и прочим установкам на поверхности привлеклись многие другие защитные сооружения, из которых из которых следует защитившейся колонии просто невозможно. Таков, к примеру, биологический щит. Не допускать проникнуть на планету химическому оружию — прекрасное преимущество. Иначе говоря, уничтожить планету можно, но врагу она не достается ни при каких

Кстати, теперь вы не только можете забросить планету бомбами или попытаться захватить ее, но и на Корисно уничтожить все! Всю, без остатка! Отвезли вы, скажем какую-то виртуальную планету с 25 млн. населения, но зачем она нам, когда у нас своих планет столько, что девать некуда. Что делать? Правильно — УНИЧТОЖИТЬ ВСЕ!

Герои

Одни из них уже появились в горах, которые постоянно приходят к нам в японских газетах. За последние несколько лет появились, например, ракеты, которые могут быть использованы в различных целях. Они бывают двух видов: либо управляемые, либо неуправляемые. В первом случае это ракеты, которые могут быть использованы в различных целях, например, для нападения на корабли. Во втором случае это ракеты, которые могут быть использованы для нападения на корабли. В первом случае это ракеты, которые могут быть использованы в различных целях, например, для нападения на корабли. Во втором случае это ракеты, которые могут быть использованы для нападения на корабли.

Примечательно и то, что у каждого из героев может быть до 7 навыков, и со временем все они развиваются. Еще одна особенность состоит в том, что многие персонажи за счет своей известности и популярности могут привлекать на свою сторону более сильных героев, а могут даже и сокращать те-



Your scientists have completed their research in Astro Construction.

Железное на деревянном, или Книпелями по такелажу!



Требуется железный люд!

Да, требуются (впрочем, как и всегда). На этот раз они нужны для укомплектовки не аки-людей, а деревянных кораблей. Поскольку новая стратегическая военно-морская игра фирмы Avalon Hill так и называется — *Wooden Ships & Iron Men*, а боевые действия происходят примерно в 18-м и 19-м столетиях.

Конечно, к претензиям — ведь модельные корабли, требующие не прельщаются. Флотоман может быть исполнен из любого доступного материала. Липы бы даже хватило.

Недостающее звено. Железное или деревянное?

Военно-морские стратегии, в сущности, не новы (иногда именно потому развлекли и обратились к ним игрушки).



Я имею в виду НАСТОЯЩИЕ стратегии, а не какие-то там шестипальцевые шхматы, в которых (видимо, для того чтобы обмануть врага) фигуры замаскированы под боевые корабли. Отличным примером «железной» ВМС-стратегии может служить *Nautilus II* от Tilted Maw, а *Great Naval Battles III-IV*, вышедшие в 1991, и вовсе представляют собой великолепную ВМС-стратегию, воспроизводящую события Второй мировой войны.

Все это так, но в военно-морской истории оставался огромный (и очень интересный) пласт, еще не оцененный игроками. Речь идет о кораблях, которые были деревянными.

И что, теперь это исправлено?

Думаю, нет. Дело в том, что *WSIM* — это не только «железные» корабли, но и «деревянные». Я считаю, что если этим сказать, то все, что нужно, будет сказано. Полностью же военно-морская стратегия, которая может быть похолодовой, Америкой, но есть и другие несовершенства.

Воспоминания

Конечно, мы действительно есть, что вспомнить. Ведь для игроков кораблей или планов, и первое, что приходит в голову, когда смотришь на *Wooden Ships & Iron Men*, — это ставшие добрым *Pirates!*. Непонятно, почему у нас совсем точный *Pirates! GOLD*. Не скажу, что *WSIM* напоминает *PC* не только в моменты сражения.

Напоминать, и не напоминает. Не нужно забывать, что *WSIM* — это квест-модель, а не стратегия. А *PC* в определенные моменты был скорее кралдом. В отличие от них, *WSIM* не позволяет решать игровые проблемы одним диким, своеобразным маневром.

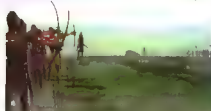
И море

Как и десятки других игр, *WSIM* предоставляет выбор, как играть: сценарий, кампания. Сценариев много, причем все они исторические, и по каждому можно получить исчерпывающую справку — как все происходило на самом деле. Можно проиграть драку, плавая под английским, французским или американским флагом. Насчет последнего я уже говорил: в то время США как раз вели войну за независимость. А если все же сценариев не хватает — можно создать что-нибудь собственноручно.

Что касается кампании, то это не совсем кампания: в скором походе отбедно взятого корабля, этот режим имеет (по сравнению с аналогичными в других военно-морских играх, даже не обходясь стратегиях) один недостаток — не позволяет перейти

...Истина, как всегда, запроектирована где-то посередине. Бокс!

Судите сами: ярый поклонник Lords of the Realm номер раз, что вышли едва ли не в доисторические времена, принес материал, буквально уничтожающий только что появившуюся сыервовскую новинку с тем же названием, но с добавленным в конце постфиксом "2", свидетельствующим якобы о связи с первой игрой серии. Кроме того, надо заметить, что наш поклонник, а ныне жуткий противник, недолюбливает wargame'y и с серьезным подозрением относится ко всякого рода action'am, предпочитая всем этим "развлекуческам" серьезные бизнес-действия вроде



Capitalism'a и не менее основательные стратегии. Что ж, позиция, достойная уважения.

В другом углу ринга — юноша, питающий слабость к хорошим динамическим играм и военно-стратегическим продуктам а-ля Warcraft, C&S и иже с ними. В первые Lords of the Realm играл, но они ему "не зашли", поскольку "обладали тягостным экономическим механизмом. Тягостным, надуманным и слишком академичным. А ведь это ИГРА, а не коллоквиум!" Ясна и эта почтенная точка зрения.

А теперь, друзья: брэк! Слово рефери. Оно будет лаконичным: 1. Sierra совершила ляп, оставив игрушке "родовое" имя, хотя дитя (декабрь 1996—)

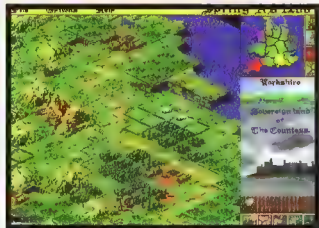


Дюжина ножей в спину

Сегодня мало, кто помнит Lords of the Realm, да и играли в нее немногие, хотя игра была признана одной из лучших стратегий 1994 года. Нет, она не была идеальной, но по тому времени обладала более чем оригинальной концепцией. Именно в "Лордах" стратегия впервые была соединена с экономической моделью достаточной глубины.

Место действия

Игра может происходить не только в средневековой Англии, но и практически в любой другой стране мира — по вашему выбору. Можно даже играть на целых континентах (к примеру в Африке). Правда... От страны к стране ничего не меняется НИЧЕГО! Кроме, разумеется, границ. География, природные условия и т.п. вещи остаются неизменны-



Цель в новой игре осталась прежней: управляя своими землями, создавая сильную армию, нападая на соседние территории и захватывая их, вы в конце концов должны победить всех врагов и стать королем Англии.

Графика

Графика в Lords of the Realm 2 весьма удачна. Хотя и, взята из другой сыервовской игры (Conqueror A.D. 1086 — помните?). Честно говоря, такое из моей памяти встречается впервые!



ми. Какой же тогда смысл в этом огромном количестве карт?

Экономическая модель

Чем, собственно, была примечательна игра Lords of the Realm? Прежде всего своей замечательной, созданной экономической моделью. В игре было неслыханное по тем временам разнообразие в ведении сельского хозяйства, добывающих отраслей (лес, руда). Все это тесно пересеклось друг с другом, и нарушение какого-то одного звена могло привести к полнейшему экономическому

краху. Модель и вправду была очень сложна: многие люди, поняв это, попросту отказались играть. Но именно это и привлекало более всего к Lords of the Realm.

А что теперь? Лишь тень той прекрасной модели... Управление территориями сведено до абсолютно тупых манипуляций по переименованию крестьян с одной работы на другую! Вот слепок того, что им подлытно: создание полей, возделывание пшеницы, разведение коров, рубка леса, добыча руды/камня, производство оружия и возведение замков. ВСЕ!

Достаточно еды — смертность падает, а рождаемость растет. Чем больше населения — тем большую работу оно сможет проделывать за один ход. Чем больше людей занято конкретным трудом, тем быстрее будет получен определенный продукт. Все предельно примитивно... А что значат все эти трудовые повинности, которыми вы мучаете своих крестьян? С созданием новых полей, надоев, все понятно. Но засилье пшеницы и разведение коров необходимо исключительно для питания лишнего населения (теперь нет дяде свечек, так родившихся глаз в первой игре!). Древесина и руда требуются для производства оружия, а камни — для постройки замка.



Если вы думаете, что в игре предусмотрено хотя бы истощение природных ресурсов, то вы глубоко заблуждаетесь! Они никак не ограничены, и вы можете добывать их в любых количествах Единственное, чему стоит и почти давать отдых, — поля пшеницы на одном и том же участке можно выращивать лет пять подряд, но затем эту

деревянными вилами крестьяне. Разнообразия тут явно не хватает! Естественно, что оружие тоже только 6 разновидностей. Можно было бы смеяться, если б эти шесть типов солдат были оригинальными и непохожи друг на друга. Так нет же! Почти полное совпадение во всем Разве что один чуть сильнее другого. Армия формируется из



уйма времени. Одно плохо — солдаты удали появляются в ваших населенных пунктах случайным образом

Крепости

На каждой территории вы можете построить одну из пяти предлагаемых крепостей Возвешенный замок означает, что врагу придется его осаждать, а в это время вы можете успеть подтянуть к месту сражения подкрепления. Плюс к этому, захватить замок гораздо труднее, чем победить на открытой местности При нападении это дает вам дополнительную оборонительную силу! Однако сам процесс возведения крепости наивысшей сложности тоску вы не можете менять план, замка, не можете контролировать процесс собственно строительства. Лишь бы хватило камня (это, кстати, единственный необходимый и достоянный ресурс) Грустно.

Но главный изъян этой части игры в том, что практически все замки имеют "одно лицо" Конечно, имеются различные ворота, ров с водой вокруг, однако это лишь форма, содержание же остается старым В силу чего решившая пальца от любого из пяти фортов практически одинаковы..

Сражения

Они абсолютно убоги, хотя и выполнены в модном динамическо-стратегическом ключе Но разработать второй WarCraft авторам явно не удалось, да и возможно ли это? Так стоило ли привносить в игру то, что заранее обречено на неудачу?

Воинская переделка выглядит как-то заторможено, очень туго реагируют на приказы по переименованию, по атакам с флангов, и т.д. Является нулю и собственно стратегическая ценность подобного сражения

напоминает родителя (год рождения — 1917-й, никак не позже) весьма отдаленно, лишь общей, весьма гипотетической идеей. Все остальное — новое. Слетевших



еся пчелами на мед фанаты ищут знакомые черты, не находят их и резонно плюются, в пылу не замечая "странности" собственной позиции (большинству людей нет дела до того, что было давным-давно)... А эта загадочная история с графической стратегической игрушкой! Какого черта нужно было брать ее из Colquhoun's A.D. 1085? Короче, нелепица на нелепице. 2. Вместе с тем игрушка-то вовсе не так плоха, как ее малюют наши "объективные" фанаты, хотя и не шедевр. Она просто иная. Для игроков другого склада и воспитания. В общем, другого поля выгода. А то поле, о котором они ностальгически вспоминают, давно обобрали, распахано и засеяно полкорном. Игра своеобразна, и старый аршин для ее измерений не годится. 3. У обоих авторов из текста изъяты только фактические ошибки, а все "неосторожные" суждения оставлены в целости и сохранности. 4. Бокс!

LORDS II OF THE REALM



деланку тут не останутся, на год-другой!

Все встречались в игре ресурсы (а их, прямо скажем, мало) можно купить у торговцев, которые пренебрежительно проезжают через вашу территорию. Можно и продать что-нибудь, если есть излишки.

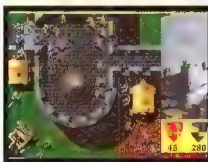
Немаловажную роль играет "чистота" населения, формирующаяся в зависимости от уровня налогов, рациона питания и количества крестьян, забравших вым в ополчение. Когда "уровень счастья" доходит до критической (нулевой) отметки — крестьяне начинают бунтовать, и вы теряете территорию. Завяв же ее вновь, вам будет гораздо сложнее снова завоевать любовь памятливых селян.

На этом "детально продуманная экономическая модель" как-то резко обрывается, не давая понять, что авторы выдвигали в слово "детальная".

Стратегическая модель

Примерно тем же разнообразием и привлекательностью наполнено стратегическое начало игры. Во первых, в новыи "Лорды" всего 6 видов войск, плюс вооружение

полочечных крестьян. Главное иметь такое количество оружия, чтобы ни один ополченец не остался в этом смысле голым и босым. Не стоит также забывать, что, призывая крестьян, вы некоторым образом подрываете устойчивую экономику территории: просто может не хватить работников. Кроме того, солдаты должны усиденно питаться, что также



делает их дополнительным обузой. Одним словом, и с армией не особо разойдешься!

Иногда в городах обнаруживаются немилки, предлагающие свои услуги за сравнительно небольшую плату. Это очень удобно, поскольку теперь нет нужды отвлекать своих работников от коренного занятия. И потому — немилки приходят со своим оружием. А на производство 100-200 мечей, пик или чего-либо иного потребуется

Путь к победе один: достаточно окружить неприятеля рыцарями (или кем-либо еще) и ни один компьютерный воин не сможет прорваться сквозь это кольцо. Если же вы вдруг поставите еще и арбалетчиков, то негод рыцарин становится совершенно очинившим. Вы выиграете даже в том случае, если на стороне врага поначалу был существенный численный перевес.

Единственный стратегический прием, которому обучен компьютер, — обход ваших войск и нападение с тыла. Особенно часто так атакуются туники... Причем компьютер

абсолютно туго идет в обход даже тогда, когда путь немногочисленной группе протраивают сотни ваших солдат. И это называется стратегией!

Условно же бой можно разделить на две большие группы: срыжения на открытой местности и осада замков. В первом случае вы просто встречаетесь с неприятелем, побеждает, разумеется, сильнейший. В случае атаки замка все гораздо сложнее. Подойди к вражеской крепости, мы распыляемся лагерем, и начинается длительная осада. Ее продолжительность определяется тем, сколько штурмовых машин вы хотите за это время соорудить (существует три типа подобных механизмов: катапульты, машины для вышибания ворот и большая деревянная машина-застыня).

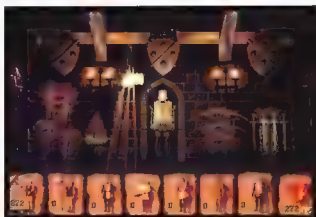
Сам же штурм замка интересен разве что поведением обороняющихся. Некоторые выбирают за смотровые башни и начинают джигалить нас стрелами, другие готовят чаны со смолоч... Но как только первая линия обороны готова пасть, все отходит вглубь замка.

Дипломатия

К любому из своих противников вы можете обратиться с комплиментом, угрозами, подарками и предложением

заключить альянс. Если смысл комплиментов более или менее ясен, то на значение угрозы альянса абсолютная. Дело в том, что каковы и из неудов

ползать нам на помощь сядем. 100 человек, когда требуются все 500... При совместных атаках оказывается примерно такая же поддержка



Как что единственный л. по-крепким временный мир

Общие впечатления

Если описать игру одним словом, то слово это ПРИМИТИВНО. Нельзя сказать, что игра совершенно не интересна. Нет, она красива, звучит неплохая музыка. Поначалу новые "Лорды" способны даже нравиться. Однако очарование длится пару часов, не более. После наступают помехи — от примитивности, отсутствия разноразмерных, слабого AI.

— Пётр Давыдов

Lords of the Realm 2

★ Impressions
★ Sierra

95%

ИНТЕРЕСНОСТЬ

65%

Труженики сечи

Из сводки

Англоформбурье:

"...сегодня стало ясно со всей очевидностью: героический англо-английский народ устал. Устал воспеть Доблестные

крестыне Его величества, вооруженные по последнему слову военной науки и техники самими современными вилами, цепями и палками-копалками, в рывке в ходе столетней войны. Черной и Буро-малиновой Ромашек две тысячи триста семнадцать крепостей и замков, пятнадцать тысяч шестьсот шестьдесят пять хорошо укрепленных мельниц и амбаров, трех слонов и одного не говорящего по-английски буро-ручного медведя, вчера, 29 февраля 1287 года от РХ,

выходя на очередную сечу с врагами, вдруг поткнулись вилы в истосковавшихся без духа языков пригласить земля и громко скакать "Басти! Хорош, бария! Повоевать — и буля!". После незолотого, но бурного братания поныне падшим пешим и конным строем удалились в поля — застывавшие разрушенное народное хозяйство и налаживать прерванные войной семейные связи "

Хочешь мира — готовься

В Lords of the Realm 2 в твоем распоряжении котейки из и доброй походовой экономико-управленческой

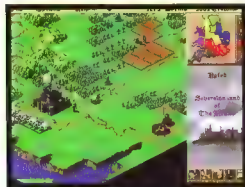


Системные требования:
486DX2/66 (минимум), лучше Pentium 75+, 8 Мбайт RAM (лучше 16), 4-скоростной CD-ROM, SVGA (640x480x256), звуковая карта, Windows 95/MS-DOS 5.0+



никакого труда. Так что все внимание на каменные строения! Лучше со рвом. Чтобы одолеть такую крепость, помимо толпы народа понадобятся еще и осадные орудия.

О последних разговорах особым. В LoR 2 существуют три приспособления для атаки вражеских фортификаций: катапульта, таран и осадная башня. С одной стороны, скромно, с другой — большого никогда не потребуется (а потом, каких-то гадких редких уступок — «Град» мы требуем со средневековой, а?). Пока наши ребята засыпают неприятельский ров.



катапульти гремят стены, после чего открывается страшная возможность — толпы вылетают к укреплениям и запускают рвущуюся grabить и бузить дружину в брешь в стене. Если разрушений не набьется, можно перейти к замку осадные башни, по которым блестящие головорезы переберутся прямо внутри крепости.

Замечу, что достичь победы можно двумя способами: либо перебить всех врагов, либо захватить флаг. В принципе, обе методы равнозначны: чтобы добраться до флага, придется разделить с теми, кто его охраняет, а это обычно весь гарнизон.

Кстати, о гарнизоне. В распоряжении молодого лорда — 6 родов войск: лучники, арбалетчики, рыцари (конные воины) и пехотные бойцы с мечами, алебардами и булавами. (Кроме того, всегда можно рекрутировать обычных крестьян, хотя эти растяпы вряд ли удовлетворят наши полководческие амбиции...) Лучники, умеющие стрелять на довольно большое расстояние, менее опасны для врагов, нежели арбалетчики (зато эти будут совсем недалеко). Вывод: лучников лучше всего размещать за арбалетчиками.

Пехотные войска различаются по скорости передвижения и силе. Самыми мощными и, увы, медленными являются «алебардисты». Ребята с булавами быстро бегут, но будут слабенько. Обладают мечей — нечто среднее между первыми и вторыми. Ну а шустрей всех оказались рыцари (лоцаль, как выяснилось из игры, носится быстрее человека).

(Немалою и то, что против кого идет войной. Скажем, рыцари намного легче достать алебардой, чем мечом. И т.д.)

Наконец, особо выделяющиеся войска, стоят дороже, чем рубашки, набранные из простого народа, но по силе превосходят их в несколько раз.

Где предстоит драться? Около крепостей (это вы уже знаете) и на открытой местности. Почти каждый раз в сражении происходят на новых картах — с реками, мостами, лесами, нагромождениями камней. Армия, которой управляет компьютер, выстраивается в соответствии с основными приемами военной стратегии, занимая обычно самые

выгодные позиции, кон вы и атакуете. Чаще всего лучники и арбалетчики прикрываются обыкновенными воинскими, которые занимают мосты или узкие

во время битвы звучит что-то околотоваторское, которое сопровождается эмоциональными репликами ваших воинов (например, арбалетчики кричат «Ха-ха!»).



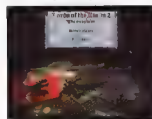
просветы между деревьями. В результате игрок получает в достаточных количествах как настоящую тактику, так и аркаду в реальном времени. Выглядит очень красиво, а главное, все это не так просто, как может показаться сначала (бесплатный совет: прежде чем судить об игре, пройдите 2-3 сценария — поймете, где сидит фанат!).

Ну а можно играть с компьютером — можно поиграться с приятелем в DOS'e multiplayer не предусмотрен, но если запустить игру под Windows 95 — пожалуйста, можно с помощью модема, можно в сети. К слову, игра очень хорошо приспособлена для дружеской потасовки.

Чуть не забыл о звуке, который можно сравнить разве что с WarCraft'овским

прямо между глаз!), что, безусловно, только способствует полному воинственному настроению.

И что в итоге? Одно маленькое, но ответственное заявление: наконец-то Sierra выпустила стоящий wargame. Конечно, «Лорды» не претендуют на



славу WarCraft'а или Command & Conquer, но тот успех, на который рассчитывали разработчики, у игры есть. Впрочем, он уже есть.

— Алексей Платонов

Lords of the Realm 2

★ Impressions
★ Sierra

UNPRECEDENTED

89%





ОЛГА ЦЫКАЛОВА

Утопи и желания

Как сказано — начинался наш мир. Конечно, трудновато путь тишины и покоя! Капнут одна две игрушки с претензией на монументальность — и играй себе, обсаживая их сколько душе угодно. Когда еще следующий трюбный дождик прольется! И все было так ясно: мультики — «двумерные», компьютерный век — перманентная прогресса. Чем больше спячков, тем круче игра, чем больше

говорят — тем здумнее, чем 3D'шнее — тем реалистичнее.

Сейчас, когда моя голова едва торчит из-за груды коробок, и следующий экземпляр гриззита навсегда похоронит меня под лавиной так и не сыгранных игрушек, можно только мечтать о такой категоричности суждения. Все эти выкупившиеся перед Рождеством игрушки такие неожиданно разные, такие выпадающие из искусствен-

ных, что их можно даже субъективно оценить по принципу «старое — новое», «лучше — хуже», «умнее — глупее».

Тем временем год ушел в небытие, и пора заняться если не изучением, то хотя бы классификацией выложенной нами в игрушечном море рыбешки. Прежде всего изменим по линии техно югин Увы, эти самые компьютерные технологии все еще не столь совершенны, чтобы

служить художнику или программисту просто послушным инструментом. Они по-прежнему диктуют сюжеты и ограничивают действие своими жесткими рамками. Поэтому, как бы далеко ни простирались фантазии сценаристов и аниматоров, прокрустовы ложа техно югин по-прежнему разгораживают море компьютерных игрушек (и в частности квестов) на несколько вполне определенных участков.

Мультики

Старые добрые "длоские" мультики. Они первыми пролезли на экраны наших мониторов и вовсе не собираются их покидать. Причина проста. Именно мультфильм может предоставить со зрителями игру свободу творчества, тем не менее ограниченную техническими проблемами. Любые ландшафты и страны, самые дикие персонажи и любые их действия, полная прорисовка столь важных для квеста элементов, деталей, красочных мультфильмов, двоящих оттенков, которые могут играть то же самое и изменения состояния воздуха и света, — и при всем этом полномасштабная игра помещается на одном, максимум двух CD. Также по возможности нет ни у одного из современных тех. средств.

Сыграйте в Broken Sword, и вы увидите, насколько, которые рынки не могут предоставить лишь высококачественный видеоматериал в комплексе с актуальной системой и само собой, линиями качества. Даже мультфильмы, не ставшие себе так, как в Broken Sword с высококачественным видеоматериалом, тем не менее по способу выделения и яркости красок выгодно отличаются от своих более технически совершенных собратьев. Ну ни крути этот гадкий седьмой "Ларри", шоты и из которого украдкой наш развед?

И все же, все же что-то ей, обычной мультипликацией, не хватает, чтобы стать полноценной технологией, которая легко шагнет в следующие века. Главное — здесь почти нет пересечения с мультимедиа, сложносочетаным "виртуальной реальностью", которым бредят и игроки, и программисты. Как бы хорошо ни был нарисован мультик, он останется творением неопределимым, сложным механизмом человеческих рук, а как штука полностью роторная может стать произведением искусства, но не околком и "параллельный мир".

3D

Морщась при виде очередной коробки с 3D-квестом, я обычно не вспоминаю о том

давнем потресненном, которое, полагаю, испытал каждый первый CD, первый саундблестер, первый мультимедийный игра для меня — 3D-квест Lost Eden) — первая виртуальный мир. Все-таки аппетиты у людей растут быстрее, чем возможности современных технологий. И вот уже видишь, что рожи у 3D-персонажей тупые, что изображения квеста — с глитчами, свет исключает все только ценный, а предметы уныло гладкие. Все-таки, пожалуй, есть доля истины в словах тех, кто утверждает, будто 3D используют неумехи в рисовании. И таких критиков на страницах нашего журнала побольше уже не мало. Например, с российскими программистами и конструкторами из британской Keyo Lion.

Результат всех этих обсуждений, рассуждений и разборок в целом очевиден, лишь сверху знаешь свои листок. В 3D стоит делать то, что ты делаешь, что ты умеешь лучше, или по крайней мере не хуже других.

Именно так, "в черном теле", держит 3D самый популярный и модный компьютерный игр компании "Сьерра". Удел этой технологии в сферических играх — нежная природа, машины, механизмы, роботы, интерьеры, здания, на чем фоне живут настоящие актеры. Ну и для этого — песок, камушки и сушки травы. Так, с появлением LightHouse родился вполне потентный жанр "технологического" квеста, имеющий уже своих горячих поклонников и даже прололката в виде RAGE. Можно сказать, что это 3D — открытие успешного года.

Чего не отнимешь у 3D, так это ошеломляющее способность этой технологии передавать и описывать движения с помощью "из глаз", и, соответственно, достигать идеально го эффекта присутствия. Увы, ради динамики приходится жертвовать подробностями. Никакая разрешающая способность пока практически не способна использовать это замечательное свойство 3D в квестах.

Есть, впрочем, еще и 3D-жизни, которые иногда вдруг "превращаются" в квесты, как это случилось с хитом нынешнего номера Tomb Raider'ом. Но, на мой взгляд, до квеста этот ходит еще очень далеко. В рок-коч Лары не влетит и десятая доля того инвентаря, который приходится таскать с собой (и, само собой, использовать) обычному квестовому герою. Как основное средство выражения 3D-технология активно применяется лишь в запредельные религиозные — RPG. Мультфильмы и грубоватые пейзажи, туловища и неподвижные лица героев кажутся здесь не слишком большим платом за то количество дополнительных путешествий и активных схваток с врагами.

Видео

Игры в видео — пожалуй, единственное, что в этом году обмануло мои ожидания. После появления Ripper'a и Zork'a всем казалось, что по возможности видео и игры почти безграничны. Профессиональные режиссеры, известные актеры, мощный звук — все это придало квестам невиданную ранее монументальность. Увы, но в 1996-м видео так и не стало полноценной компьютерной технологией. Единственный стопроцентный инковерт Urban Runner на поверку оказался средним пошибом триллером, страдальческим недостатком "интерактивности", когда участие игрока в происходящем сведено до минимума.

Рядовая игра в видео в этом году представляла собой все тот же мультфильм или 3D-квест, в которых вставлены видеосюжеты и вписаны фигуры актеров. Беднягам не по явлению ходить среди отсутствующих предметов, общаться с воображаемыми собеседниками и двигаться при этом так, чтобы не выйти за рамки, ограничивающие отведенное сцене пространство, задача не из легких и редко решается успешно. Большинство актеров чувствует себя скованно и неуверенно. Когда же фон заполняется

сделанными в 3D предметами, зрелище становится еще печальнее: однообразные гладкие и унылые поверхности окончательно лишают игру всякого намека на реалистичность (пусть виртуальную) и художественность. Добавим к этому постоянным сумрак, необходимый, чтобы скрыть дефекты стыковки предметов, в описании посредственный видеосюжет, и будет завершено.

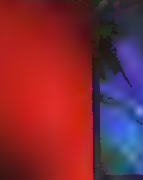
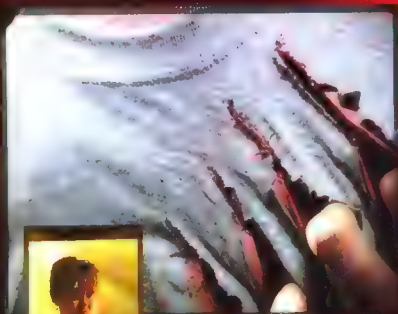
В результате основная смысловая нагрузка ложится на видеосюжеты, неподвижные наиболее былыми по моим сведениям (обычно секс и насилие), в ход которых игрок почти никогда не вмешивается. "Интерактивная" же часть игры представляется из множества незначительных технических проблем в основном "говорящих глаголами", то есть болтающими героями, репликами и длинными предложениями, которые может вывернуть игрок.

Пока игры в видео вырывают из меня, но я, правда, не люблю ужаски и психологички, но и тут, как и в случае с 3D, обманчивость. Вроде уже начинаешь поворачивать, Вторую "Фантазмарию", за то что она не оправдала каких-то минимальных ожиданий, критика уже преобильно высказана, хотя, споб, та вполне приличная игра, которая ничуть не больше остальных видеодестин. Да и виновата ли?

Может быть, хоть в 1997 году случится какое-то изменение видео с такой переловой 3D-технологией — и, разумеется, о Quake? Представьте себе мир, в котором свободно перемещающиеся и общающиеся игроки и актеры, мир, в котором ни для кого не будет недоступных пространств. В 1996-м нечто подобное попытались реализовать авторы "Пандоры", и игра сразу "завеселась" — еще нигде не было такой свободы перемещения, нигде так раскованно не играли актеры, никогда компьютерная игра не располагала таким объемом игрового времени.

То ли еще будет. Будет ли?

ПОЛЕТ НАД ПНЕЗДОМ ПЛОТИ



Свершилось! Выпуск "Фантасмагории-2", о необходимости которого столько говорили. Все, кто уже наигрался в "Фантасмагорию-1", наконец получили свой шанс.

Правда, о первой "Фантасмагории" вспоминают только в рекламе открытия к выходу нового романа Эйдриен. Оказавшаяся в почте главного героя. (Слава Богу, значит, бедняжка оправилась после своих приключений!)

Уж он-то, наш герой, ну уж совсем не похож! Жизнедеятельная и симпатичная сочинительница, невинная жертва ужасных обстоятельств (если ее в чем и можно

обвинить, так разве что в чрезмерном любопытстве, уступила место истеричной "техническому писателю", который на наших глазах стремительно сходит с ума. Каждый день видит в зеркале вместо своей и без того не слишком привлекательной физиономии что-нибудь жуткое и, разумеется, смертельное.

Он убивает (или думает, что убивает) всех подряд, с грязными целями затаскивает трупы в туалет (и целей этих быстро и грубо достигает), позволяет вдевать себе колечко в дырочку прямо на сцене ночного клуба, ловит маленького санитарию пришедшего в каких-то мягких разношерстных катакомбах, ходит располосованный кожей плетками, также совершает массу других странных и необдуманных поступков. В конце концов он вообще, как выясняется, мутант и наполовину состоит из дохлых крыс.

Такое вот преобразование. Нетрудно догадаться, почему. Вспомним, каких только чудовищ не говорили в прессе о первой "Фантасмагории". Мол, не было там полета, проникновения в глубины человеческого подсознания, обслуживания по темным закоулкам мозга.

По мне, все эти претензии грош ломаного не стоят: если взглянуть на вещь объективно, то какие уж тут глубины подсознания, когда родной муж гонится за тобой с ножом по всей усадьбе; можешь само собой, в этот момент думать о поиске выхода из вполне реальных закоулков дома-западня, а не подавляемых воспоминаниями, и, вообще, почему людям должны клепать очередное "Молчание цыплячьих ягнят", если их хочется создать изысканную вещь, в которую будет интересно играть, интересно перепрыгивать и которая сможет понравиться всем? Ведь не удалось! Ужасы у них, видите

ли, на уровне двенадцатого века! Ну и что? Зачем-то они поместили действие именно в старый дом, и ужасно у него соответственные. Да

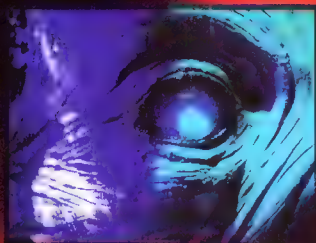


ли, стильная, стильная вещь, это критики дураки.

Ну что же, дураки или не дураки, а умная Зигта и команда Кена Уильямса приняли все наизусть, ввели в дело и быстренько соображали "Фантасмагорию-2" (A Puzzle of Flesh), где кроме глубин подсознания, самых изюмских психических травм младенческого происхождения и весьма недальних подсознательных желаний ничего и нет.

Свет, яркие пейзажи и изысканные декорации интерьеров первой "Фантасмагории" сменились на пышные офисы всевозможных учреждений, сомнительные почтовые заведения, где стоит бродить корольским, но счастливо избежавшим политического преследования мира. Символизирующие собой те самые "глубины подсознания" в последней стадии





закожины), в место злого флюксника занял убийцы в белых халатах и бесчеловечные эксперименты с участием многолетнего разумного (давать ему, этому разуму, больше нечего, как только шарики для нас синтезировать).

В общем, полный набор современной гранжаевости, тут и там, полное не бывает. Есть там даже психиатры, добровольца-свидетеля и ручная крыса.

Но, слава Богу, мышь в лапы не прыгнешь, строгость стая, здоровый жизненный похвост и хороший вкус создателям так и не изменили, несмотря на все вайсы в похвост модного ныне увлечения параноиками и слизистыми субстанциями.

Хотя вместо мидой и угонченной Эндриенн и белых кроссовочках нам теперь придется возиться с лануаным очкариком.

Атлетического сложения и с розгами наберешь (еще бы — маля в детстве имело обыкновение пытать бедняжку электротоком и резать кухонным ножом, дак того требует жанр), а вместо крикливого дома в «стиде "модерн"» обретаться в полуубитой квартире на двоих комнаты и общаться не с

антикваром, а с психотерапевтом, игра осталась той же — тяжелой, увлекательной, югочной. Несмотря на расхолаживание по экрану кишки и обиде весьма смелых сексуальных эпизодов, она идет на той же



мягкой и "дружественной" нотой.

"Нерешаемых" задач в "Фантазиях-2" практически нет. Если героя убивают, это чаще всего вполне оправдано и спонтанно, чтобы показать выход. Несмотря на обильные детские травмы и регулярные визиты к психиатру, если нужно найти пароль для доступа к компьютеру, не



следует вспоминать, сколько раз отпечаталось на заду его владельцы, когда его типичная, пробовавшая шваку, а порваться в бумажках, посмотреть покрут или послушать повнимательнее, что тебе говорит.

Все разумно, уместно, строго, укладывается в фабулу и полное соприкосновения к главному персонажу. Критика опыта будет недовольна. Интерьеры и аппенданы в них фигуры в A-Puzzle of Flesh все равно прописаны четко и стандартно, гамма остается ясной и



от чужих, сентиментальности, а сюжетно — к психиатру больше, как беседы со священником из старого романа. Доктор Харбург так внимательно мудра и предает пациенту, что влору вверяется, а сам Кертис так тонко, глубоко и объективно анализирует собственное изранное сознание — слово "Воину и Кертис" падает, а не рассказывается, а зверском убийстве товарища, случившемся вчера, или о том, что никак не поймет, почему его больше тянет — к возлюбленной или к лучшему другу. Их диалоги безумно интересно слушать, хотя к развитию собственно сюжета они на самом деле особого вклада не имеют. Хороши актерская игра, крепкий текст, и так все спокойно, спокойно. Как и в первом "Фанте" — шаг за шагом, и герой становится просто ровным.

А как великопелна неукротимая инспектор Паула! Хотя и спорю от желания заскучить, инаше Кертис, но зато она классно смотрится. Когда Паула встречается с обвиняемыми в квартиру Кертиса, и как разъяренный поленочный, разукрашенный дуришником, такими неистовыми позурками и прочими сдвигами "лико-страсти", толпется пера неа, как медведь с кошкой в носу.



Шилиндр как вселенная



В конце ноября игрушка-динозавр, которая завила собой все компьютерные игры, «Рамы» (на сленге фанатов — «динозавр»), появилась на компьютерно-игровой рынок. Однако и опытные игроки, и новички за считанные минуты смогли оценить продукт по имени Рамы. Несмотря на его внешнее родство с «Майнкрафт», все-таки вещь эта непростая, и довольно занятная, а значит — достойная вашего внимания. Тем паче сколько-нибудь подробно о ней — принцип заповедника (график и мы, кстати).

Сразу же давайте определимся с жанром. Рамы — это, так сказать, космический квест. Российским кораблям, конечно, никакого отношения не дайбоис. Они тут — на полном серьезе — в космических комбатах и мирно трудятся на благо любителей стратегий. «Сьерра» же заглянула на проблему с другой стороны: для нее межзвездное летало вновь стало роскошью, а не средством передвижения. Новый взгляд на вещи всемирно известный разработчик/издатель обрел в старой доброй научной фантастике. И тут и повод нашлся (точнее — даже два): во-первых, писатель-фантаст, а в прошлом заслуженный ракетно-космический инженер* Джентри Ли решил заняться компьютерными игрушками (в частности, он выступил в роли дизайнера «Рамы»), а во-вторых, приближается 40-летний юбилей дедушки американской фантастики Артура Кларка. Вобщем, не грех по этому знаменательному поводу и памятную медальку отлить, сиречь выпустить CD-ROM. Тем более, что вечная живая классика, оказывается, еще здравствует (и дай ему бог проложить в том же духе), как водится, на любимом острове Шри-Ланка — в окружении своих цейлонских домочадцев и шести компьютеров.

Да, великая «Сьерра», maestro Кларк и замечательный боевик Ли — это называется, нашла друг друга. Космический фантаст, мечтавший увидеть воплощение своих идей мечты, в итоге и сам разжился весьма неплохим сюжетом про космический корабль инопланетян, который изучает команда земных астрономов. Про юбилей «Сьерра» тоже не забывай: Фанаты Артура Кларка смогут посмотреть

мному не было. По этой же причине, кстати, и один из авторов «Рамы» Джентри Ли, который много трудился как в области современных искусств, — целая галерея потрясающих, до масштабов закупаемых проаманских миров, картин, кажется, уже при их рождении были не слова, а 3D-технологии.

Рамы — это огромная инопланетная разведочная обитательница с теоретически, противоположной земной. Это гигантский цилиндр (50 км в длину и 20 в ширину), покрытый изнутри чем-то вроде слоя почвы, кое-где выветрившейся, сместившейся и открывшей гладкую обшивку корабля, — так на его внутренней поверхности образовалось что-то вроде рельефа: холмов, равнин и ущелий. Есть даже целое море в виде замкнутого котла. Внутри цилиндра подвешиваются атмосфера и сила тяжести, схожие с земной. Юмористичны в том, что эти силы тяжести направлены от центра к стенкам цилиндра, и, следовательно, люди ходят по Раме как по земле (но вместо динии горизонта перед ними бесконечно стремглавая ввысь поверхность их обиталища. На Раме нет центрального источника света — «солнша».



кучу маленьких видеосюжетов с его «внешней жизни, быте, заворов и работе». Я говорю «фанаты», потому что распыляемое видео в фирменную сьерровскую полюбощку, которое крутится в маленьком окошке, вряд ли заинтересует кого-либо еще.



Фирма это учла, и интерактив им заменяет лицевые оверрайты, независимо от

игры на последнем из трех CD.

Кроме того, если вы вдруг нечаянно прирежете какое-нибудь инопланетное чудовище, нашим Хароном опять-таки станете... Артур Кларк, который покажет вам, как с этими тварями нужно обращаться. Уж он-то знает.

Как и многие, кто впервые берет в руки игрушку «по мотивам одноименного произведения», я решила поширять полкам и тянуть, что же там написано, в этих давно забытых «детских» книгах (я имею в виду вовсе не их качество, а лишь время, когда я их прочла). Удивлению



Светятся продольные полосы в теле самого корабля, а потому до «солнша» можно добраться рукой.

Сами игры в принципе не являются новинкой еще со времен «Кланта Вояжера», но только современные технологии могли передать все с максимальной точностью, сделав фантасматическое зрелище. «Сьерра» постаралась сделать Раму настолько захватывающей, насколько это возможно, придала Кларку и Космическому центру земных астрономов.

Бродя по Раме, вы откроете для себя кучу классных «неземных» пейзажей, но, увы, это зрелище не





подложными представителями инопланетного разума, как враждебными, так и не очень. Твари эти сделаны с тем же тщанием и любовью, что и в Lighthouse, но, в отличие от последнего, все происходящее в "Раме" имеет определенное логическое объяснение. Вы не просто познаете новый мир, а пытаетесь вступить в контакт с другой цивилизацией, понять ее образ мышления и убедиться, что все-таки исключительно мирных намерений,

Кроме нас в игре действуют еще 11 humanoidов — экипаж земного корабля, членом которого являетесь и вы. В начале игры вы можете посмотреть телеинтервью с вашими будущими коллегами. Но контакты с ними по ходу дела будут по большей

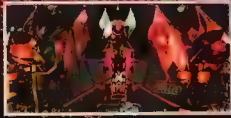


часть весьма скоротечными: они дают вам "поддержать" всякие интересные штуки и быстро убегают, либо появляются только для того, чтобы рьякнуть "Проход закрыт!"

Кажется, у этих ребят значительно больше возможностей беспрепятственно гулять по кораблю, чем у нас. Характеры представляют собой привычные двухмерные клиши. Крутой командир на самом деле слаб и неуверен в себе, журналистка — э-э-э — отличается легкомыслием, пилот — мифотворец; представитель ЦРУ ограничен и подозрителен; философ — японец (чем не характеристик); женщина на технической должности — фанатичка; женщина на небреженной должности — милушечка.

Пазлы в игре проше, чем в Lighthouse. Попробуйте черепки не требуют никаких специальных познаний, хотя по большей части они связаны с механизмами. Но поскольку структура игры создана интуитивной, разбросанные пазлы становятся, по сути, интерактивной логикой, так сказать, чуждым, опосредованной, проникающей душой, которая ищет, анализирует, находит место, где пазлы должны быть.

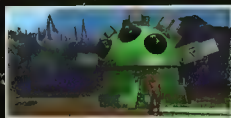
Это хранилища долгов, в которых записаны все предметы, дающие право собственности на них. И вы и я и все искусство каждого человека и каждого народа посвящено Земле. Найдите же, кто даст описание материальной и духовной жизни нашей Голубой прищельцы и вы увидите, что это — самые странные экспонаты: так, мы представляем электротриггерной системы, а не креслом. Зато попав в другие экспонаты, вы без труда уловите все разнообразие экспонатов и не



как "братья по разуму" используют тот или иной принцип:

Что и в игре раздражает, так это довольно противная и навязчивая музыка, может быть, когда-то она услужлива слуховым органам индупланетян, но для земного уха эти звуки делаются невыносимыми уже через пять минут. Хорошо еще, что их можно отключить.

В общем, возвращение к старой доброй научной фантастике оказалось вполне удачным. Только вот полета мысли в "Раме" невидимо, этакой кривизны, которая могла бы сделать из этой просто добротной игрушки шедевр. А

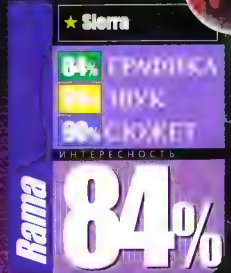


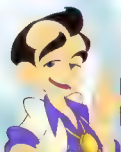
Идея у "Сьерры" для этого была еще и крутой: сюжет, и отличный, как будто импровизированный, сюжет заточенный engine, и многоопытная команда художников и программистов.

— Ольга Цыкалова



Действия же как такового в "Риме" почти нет, вы ходите, идёте по историческим местам, зданиям и сооружениям, смотрите предметы, которые обороняли римляне. Вам придётся запустить в интернет, чтобы решить их головоломки. Вряд ли от времени вам придётся наступать в контакт с летящими и





Ларри отправляется в круиз

Вау! Ва-а-у-у! Ларри, новый Ларри! Вечный победитель, герой в несминаемом синтетическом костюме, наш несравненный греховодник, лысеющий пуп земли! Нет такой женщины, которая не задрогнула бы, обнаружив его в пределах видимости, нет такой собаки, которая пробежала бы мимо него, не попытавшись задрать ножку на его белую штанину, нет такого официанта, который не попробовал бы его обсерватор... и нет среди них таких, кого Ларри в конце концов не надул бы, не нагрел, не подвел под монастырь, не оставил в дураках и не заставил плясать под свою дудку. Он уже шесть раз продемонстрировал нам это самым наглядным образом, не обманет и теперь: в "Ларри-7", **Leisure Suit Larry: Love for Sail!** жестокий создатель всего сериала Эл Лоу превзошел сам себя, унижая и мучая нашего любимца на пути к сладостной цели, и, чтобы к ней хоть чуть-чуть приблизиться, Ларри потребуются все его уникальные навыки и способности.

неблагодарная красotka изляла у него всю наличность и скрывалась, учинив небольшой пожар.

40-й этаж, пылающая постель, расклеванные наручники — как видите, Ларри опять в своей стихии! Вперед, поможем в сотый раз поплатившемуся за свою доловую несостоятельность и неуместный размах гению домогательства выпутаться! смастерим отмычку для наручников, поможем разбить окно, прыгнуть на любовно растянутый подоспешными пожарными брезент и приземлится — само собой, на катусе... Куда теперь, Ларри? — Разумеется, В КРУИЗ!

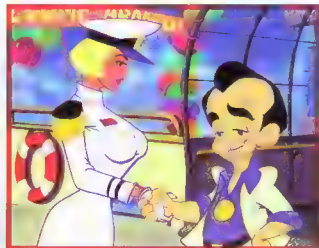


это значит, нет, язык не поворачивается — смотрите в словаре!

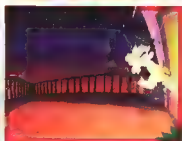
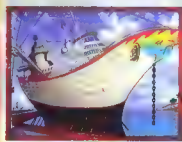
Представили: море, ласковый бриз, купа прекрасных и неосступных женщин, в чью постель всеми правдами и неправдами предстоит забираться неутомимому (пока он до нее не добрался) Ларри.

Да ничего вы не представили! Знаете, кого будет любить Ларри Лаффер на этот раз, чьи роскошные формы выставят его лезть и з кожи и творить чудеса? Ни за что не догадаетесь! КАПИТАНА! Да-да, капитана в белой фуражке и кителе с золотыми пуговицами, того самого, что мужественно трахнул ему руку, когда Ларри в первый раз всходил на борт (и тут же съезжал по морде — но это частности. Такой уж он, наш Ларри, — найдет, как сълопать!)

Видите? Он совсем не изменился! С сорокового этажа, на катусе, иголки еще торчат, как из ежика... В круиз! На белоснежном, как костюм Ларри, фешенебельном лайнере под безобразным названием PMS Bouncy (дело даже не в том, что тусная посуда называется Bouncy, а не Bouncy, как масса других (приличных) судов, а в том, что вместо HMS (Her Majesty Ship — обычное обозначение кораблей Королевского флота) перед этим и без того сомнительным именем стоит, простите, PMS, а это значит...



Недолго пришлось бедняге почитать на... скажем, лаврах, которыми он с таким трудом овладел в предыдущей серии Упоительная ночь с невероятной Шамарой (ее благосклонность Ларри, если вы помните, потом и кровью заработал в "Ларри-6") наконец закончилась: приковав любимого к кровати наручниками,





О прекрасная и более чем доступная капитан Thuy! О капитанская каюта, перед которой все чудеса Агробы — не более чем неприбранная кухня в старой коммуналке!

Тот, кто сумеет стать первым в пяти проходящих на борту состязаниях, доказав свое превосходство во всех отношениях, — тот одержит верх (ты-м-м...) над капитаном и проведет неделю круиза в ее каюте (хлест выражение "стать первым" явно неуместно).

Ну, скажете, существует ли на свете пароход, где есть кто-то, более достойный такой награды, чем Ларри? И есть ли место, где у него меньше шансов ее получить?

Ситуацию надо поправить — готовьтесь, расчищайте место на диске, настраивайтесь на романтический лад... Довести Ларри до постели капитана — это вам не в шахматы играть, работа тонкая! Как вы знаете, Ларри не умеет ничего и ни на что не годится. Единственное, что у него есть, это его дикая самоуверенность, несокруши-

мое начальство и наша помощь. Вперед!

Игра вышла такой, какой и должна быть, — страшно полаяной, яркой, безумно остроумной, великолепно продуманной, шумной я... очень сложной.



Шутки шутками, а возникающие перед игроком задачи решать он как непростой! Замучаешься, голову сломаешь — и при этом всякий раз, как до чего-нибудь додуматься, вдруг выясняется, что тебе в ходе игры сто раз намекали, что именно нужно делать, иногда прямо подсказывали, но все это так хитро завуалировано и так неожиданно (хотя и вполне логично), что пока догадываешься, поседеть успеешь

Тем более, что, мягко говоря, нестандартный (для других квестов) интерфейс игрушки, позволяющий вводить слова для выбора темы разговора или обозначения действий, совсем сбивает с толку!

Скажем, Ларри необходимо найти молоко венецуальского бобра (эка невидаль!) для Ларри-то! Ладно, бобров раскопали (они, оказывается, сидят в трюме и весь день мистерят кегли для соревнования по боулингу — только поближе летят) — но как добиться от них молока? Ни за что не догадаться! Надо ввести MILK (в качестве глагола) и... Ну, Ларри! Here we go-o-o-o!

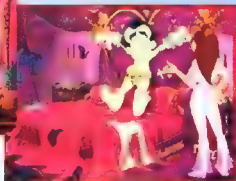
Ох, Ларри! Специалист по обращению чужих достоинств в свои недостатки!

Работала на корабле скромная библиотекарша Victorian Principles — само воплощение своего имени. И кто наконец сообразит это невинное созвучие — на корабле, полном богатых, спортивных, скучающих мужчин? Кто превратит почтенного книжного червя в сгорающего от страсти монстра? Ну?

Правильно! И он же первым воспользуется плодами этого преобразования (если вы будете достаточно проворны, разумеется)

Истинный философ, Ларри, конечно же, догадается, как можно добраться до любого библиотекера — через литературу и только литературу, желательно научную. Если заставить ее хотя бы открыть нужную книжку

Кстати, бесплатный наем, самому Ларри ни за что не выиграть конкурс Love Master 2000 (ТМ), зато Винки — Она подошла к своему новому хобби со свойственной ей обстоятельностью, а хорошая теоретическая база плюс широкая практика — гарантия



успеха в любом, самом непристойном деле!

Так что придется нам попотеть — отловить для Ларри еще пятьсот цыпчков, найти с десятком плохих пыхнувших предметов, заработать полмиллиарда долларов.

Бобров долить опять же... И тогда Ларри легко взберется по лестнице наслаждений, прямо к ногам восхитительной морской волчицы, к красным пушкам и белому муслину (игру теперь украшают забавные вставки-анимации), к заслуженной награде!

...А вот как добиться, чтобы лукавая (или просто шокированная видом нового победителя) капитанша выполнила условия конкурса и Ларри получил свою законную долю ворованного счастья, я вам не расскажу — думайте сами!

Или... ждите солюшено!

— Наталья Дубровская

Системные требования:
486DX2/66, 8/12
MB RAM
DOS/Windows
95, 22 MB RAM
на HD, SVGA, 2-
скерстной CD-
ROM, DOS 5.1/
Windows 95,
звук/карта



Leisure Suit Larry

★ Sierra

100% FUN
100% FUN
100% FUN

ИНТЕРЕСНОСТЬ

99%

Жатва на крови

Незнаю, кто как, а мы уже погрызали к крови. В компьютерных играх, само собой. Гильотина, элегантно рассекающая черепа в "Фантасмагории-1", или человеческие внутренности, безобразно растекающиеся по столу в "Риплере", — все это мы видели тысячу раз задолго до того, как фирма Digifix (на пару с многоопытной в коммерческих делах Virgin) удосужилась выпустить якобы "самую кровавую" — именно так утверждалось в шумной рекламной кампании — в истории человечества игру, трексидоковую эпопею **Harvester**.

Ну что ж, кровь там и права с избытком — как и сцен откровенно тедного нисидия сексуальных похлзновений, издевательств над детьми и прочих маленюх "равости" нашего боашого и скучного мира.

Глззники, варут амскаки: вающие из престелного детского личика и полискающие на ниточках; полискающие, увлеченно самоуваждающиеся на пустыющей тюремной койке — даже не прибежит шериф и не изобьет боаолату цветастым журнальчиком, который и дел для несчастного.

истонником "ваононов-дия" (журнальчик же смущивши

собой, подсушили мы с вами); изврзшенн, живьем, закопавший в могилу, рахисшенн дитя, надругавшийся над ним; мамочка, сидистка, братишкы — легогерат, несчастная ваова, ловаисающаяся (вместе с малюткой-дочерью) на трастенной веревке, придемло финансовым причинам; лавриф, обьявляющий смертью от естественных причин" некое действие, в результате которого от невесты Стива остались только череп и кусок позвоночника, трогательно лежащие на деисчепь постельке.

Здесь есть все, чтобы нам стало очень СТРАШНО И ГОШНО. Да и ключевая идея весьма неплоха: обонимь, оловный, не обремененный ни особыми личными амбициями, ни исключностью к рефлексии, современный американский юноша варут взял да и проснулся в 30-х, в сонном и иррациональном городишке, не помня ничего — ни о себе, ни о своей странной семейке, ни о невесте, которая жила в соседнем доме... Ни о своем реальном прошлом. Единственное, что у него осталось — это небольшая вабор всемысленных представлений из области "что такое хорошо и

что такое плохо" — также, лавриное желание вырваться отсюда поскорее, ибо он четко знает, жита ему здесь не будет.

С каждым шатом мира становится все более жестокий и химическим, шанс вырваться становится ничтожен, а сам Стив (так зовут главного героя, — во всяком случае так его все тут называют) все больше и больше погружается в

окружающем безумии и собственных злодеяниях. Надеюсь всех обмануть и обжечь отсюда вместе с козлабоданной (ложе-невеста оказалась такой же жертвой, что и он сам), тоже же напуганной и еще более беспомощной), он все дальше уходит по неверной дорожке шантажа, убийств и подалгов.

Да только... игра при этом развлекается. Поначалу это, даже несколько забавляет: от такой черной юмор и последний откинь — очумелые домашние козлыки, цудны деня, псушние денечки и вышывающиеся его на поимку, потому что получилось слишком много, учительница невнятных класов, коловатая ледя по головкам обволбодной битой, мясокомбинат, где мрачный мальчик труаоложиво обдирает кошек, которыми

потом кормится весь город... Все это хорошо, но должно же оно как-то развиваться!

Прежидно, но затем целым и заветывающим, на первый взгляд, сюжет не раскручивается, а распла-

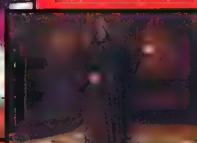


тоса. Нет в "Харвестере" самого главного — элементарности идеи и свежести выражения.

Вместе с тем логичный, совершенно лишними динамиками интерфейс и бесконечные аналогичные претензии на интеллектуальность — все это само по себе терпимо, но, безусловно, требует одного, поисков логической достоверности. Здесь же этим и не пахнет: разговоры "интерактивными" довольно условно, — несмотря на возможность вводить при желании диалог, "ключевые слова". Несчастная мать-одиночка, у которой только что пропал ребенок, само собой,

слоняет носом, но стоить просить ее о чем-нибудь, постороннм — запросто начнет хныкать и сыпет слезы, поскольку этот вопрос мы могли задать ей раньше, и трансформировать ответ в соответствии с изменением ситуации никому в голову не пришло.

Экзистенциализм Стива с горюми вообще весьма относительно (хотя он и имеет уникальную для квеста возможность кого-либо кого поволо и чем-то поволо), выбор характер-



Папа и духи

Помните Normality? Трехмерный квест-бродилку про подрыв "нормальных" основ и борьбу с полицейскими режимом? Помните подвальные коридоры-здания и то, как резво носился по ним, обкружая безумных нормов, бородачезный, голоногий Гарри Зонтах — главный герой игры и ныне в ней воплощение? Так вот, не успех удивительный engine Normality остыл после хождения неудавшего Кента, как Gremlin Interactive, собрав все причитающиеся ей за эту несусветно популярную игрушку призы, восторги и прочие показатели успеха, свалила на его уличенной основе следующий шедевр. На этот раз еще более эпохальный — игру "по мотивам Апокалипсиса" и под названием "Realms of the Haunting".

Адам Рэндола, сын скромного корнуэльского священника, торопится увидеть дом, где недавно умер его отец. Юношу мучают странные сны, да и вообще — что-то здесь нечисто. Чего только стоит визит коллеги покойного — омерзительного малого в полном облачении! Наговорил с три короба, переслав странную послышку от отца, потребовав, чтобы Адам исследовал "на место происшествия"... Потом выяснилось, что и священники-то такого не существуют, и вообще непонятно, кто и зачем приходил, и каким боком это касается живого Адама или его покойного папы.

Такси тормозит у ворот поместья, тяжелая дверь дома захлопывается за спиной Адама — и вы попадаете в обшарпанный Апокалипсис! Дом кишит злыми привидениями, потайными кодами, страшными западаниями и шутками, которыми некогда было бы пристроить свой инвентарь. Духу нечистого папы здесь явно неспешно пошлякаться. Изомолить о пощаде, как страшные чудища набрасываются на него и увлекают в свои темные пещеры.

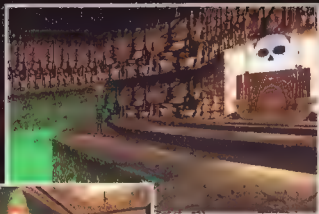
Неизрядно душераздирающие крики бедного священнослужителя и ужас Адама. Ну, ужас ужасом,

а нам, как вы поняли, предстоит не только выбраться из этого страшного дома, но и упокоить души несчастного повителя.

Встряхнулись — и наконец, благо путешествовать вам предстоит аж по 4 CD (уж таковы нонсенсные компьютерные прогулки), а блокбастер в этом скромном английском поместье

видеофрагменты, в которых Адаму достанется особенно интересно!

Учтите при этом, что видео представлена практически полная свобода движений — можно ходить, бегать, прыгать, проползать, плавать и т.д. — и вы поймете, какие ослепительные перспективы открываются!



Realms of the Haunting — еще один продукт слияния практически всех существующих на данный момент передовых игровых технологий, даже для игры незначительно опирается с одной стороны. Это, несомненно, RPG — с элементами монстрами, магией, волшебными предметами и прочей эротической мелочевкой, с другой — очередной экшн

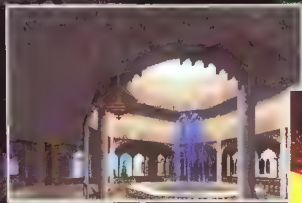
больше, чем на одной космодромской орбите — будут там и саам-фонтаны, будут и залы с тронами, будут и нильские египетские помещения, где на этих-то ишиком-таится каккая-нибудь тварь (и может лежат подарки ей!).

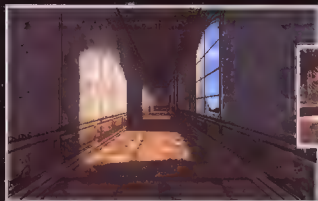
е задачи, крошечные сестры поскорее найти хотя бы карабин — иначе долго не протянешь!), зловещие реки лавы и маршало-... Тупые лязгающие монстры, хитры, тельные духи, таинственные записки и страшные крики — все у вас будет, плюс



"из глаз", в стиле Q/D (тут и объяснять нечего — см. иллюстрацию), с третьей — мощный многосильковомый квест с навороченным сюжетом и умной игрой.

Кстати, видео здесь задействовано очень интересно: похоже, создатели Realms of the Haunting —





первые, кого обеспокоило нитологический несоответствие методов отображения видео и игровой среды, присутствующее практически во всех играх с видеопланидами. Качество видео, либо во много раз "хуже" (мутнее, "полосатее" и т.д.), чем остальной визуальный ряд (как в первой "Фантазматории" или Harvest), либо "лучше" (четче, ярче, более правдоподобнее), как в Pandora Directive. Пожалуй, только в Ripper видео вполне органично сочеталось с анимациями, но там кино было главным, да и возможности взаимодействия с задниками были очень уж невелики. (Обо всяких не слишком удачных экспериментах вроде Urban Runner и не говорю ни буду).

В RoH видео сознательно "огрублено", контуры тут чуть менее четкие, а цвета — чуть менее "живые", хотя современные технологии и возможности Gremlin Interactive/Interplay способны на большее. В результате визуальный ряд вполне соответствует стилю

(привычному плоскострехмерному, грубо текстурированному миру 3D-ходилки), в котором решены интересы и обитатели "домика с привидениями", и внезапные видеосегменты не заставляют раздражаться и перестраиваться — не смотрятся как инопланетное включение в ткань игры.



Зато насколько живее становится герой очередной "объемного" мира благодаря тому, что мы можем увидеть их "живьем"

Итак, усюпший пан-анимационная лад (она тоже тревожила сына Алама), бряцущее и стрекочущее вооружение — вот все, что будет помогать Аламу в его путешествии по страшным закоулкам

потустороннего бытия. Плюс, конечно, ловкость, пальцы и мощь интеллект, которые вы сможете предоставить в его распоряжение. Уж постарайтесь, выучите этого красивого и печального метельника, он ведь совсем не виноват, что



"контролем". Как и любой жирный котик, игра слегка разочарует тех, кто ищет совершенства в узкой области: насчет поремболать — это тебе не Quake, насчет

покастить от душой — это тебе не Myst (особенно некрасивые, вычужденные предметы), да и как ролевик игра на столь высоком не стоит: слишком мало в ней

поступательного развития героя, слишком неадекватно развитым является достоянием. Зато, как сказано выше, оригинально, ценно и грамотно. Интересно, конечно.

— Наталья Дубровская

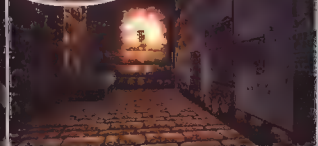
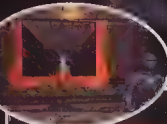


★ Gremlin Interactive
★ Interplay

INTERPRETATION

85%

Realms of the Haunting



СОЛЮШЕН К ИГРЕ THE PANDORA DIRECTIVE (A TEX MURPHY INTERACTIVE MOVIE)

Подозреваются пришельцы!

Окончание. Начало см. в #996.

.. Впрочем, к Сандре еще успеется — все равно ей уже не помочь. Эмили пока жива и, если Текс окажется на высоте, протянет еще долго-долго. Соответственно, отправляемся "на высоту" — ищем путь на крышу, где застрял терроризирующей девушку человек в черном.

На двери в Rusty's Fun House — хитрый кодовый замок, поставленный полицией. К полиции и надо обратиться за помощью!

Police Station

Макма! тен добра не забывает даром что с косичкой! Без особых споров отдал Тексу ключ от двери, да еще напекшуд, что есть там путь на крышу, за потайной дверью. Мо! бы и не сторижис — неужели Текс Марфи не найдет дороги туда, где есть что-то интересенькое?

Street or Newsstand

Так, клучик подошел, но кол за нас никто не подберет. Либо честно прокладывайте непересекающиеся друг с другом дорожки между лампочками, либо наберите 356.

Rusty's Fun House

Замки — замками, а уликины здесь уже побывали! Все стены расписаны, как в полномочном переходе. Видно и пожить успели — ничего интересного здесь нет, даже в миленьком фотолaborатории слыш от входа.

Зато за прилавком! Действительно посмотреть под ног, то есть там так.

педалька .. Короче, наступаем — и вот он, секретный ход в глухой "колодез" за домом Раст! Здесь и валялся его хладный труп, найденный полицией. Вперед, Текс!

За домом чего только нет! Тут тебе и остатки товара, так и не проданного беглым Раст, и копировальный аппарат (вот это интересно! зачем он был нужен злому клоуну?), а также — лестница! Лестница на крышу!

Fun House Roof

Ух! Саско здесь! И пусто. Малый в черном, несомненно, давно смылся — зря только Текс надрывался!

.. Впрочем, нет — он на перильных вилках сидит! Вообще приличный поджак... а в карманах что?

Теперь у нас есть записка с нинивалым ДН (кто же это?) и разорванная на кусочки, разбитая фотография. Собрать ее Текс теперь, конечно, что плонуть — поминте записку?

Так, на ней всего-навсего кусочек улицы и вход в кукую-то контору. Забавно! Вот толку адреса не разобрать.

Придется обратиться к техническим средствам!

Иати теперь Текс в магазин Electronic Shop — он уже вон



сколько времени отоваривается там по поддельным кредитной карте? (Магазин находится рядом с гостиницей Ritz.)

Electronic Shop

Нетушки, Текс, не все коту масленица!

Только наш герой собрался нагреть масленце еще долларов на сто... Короче, вместо старенького доверчивого менеджера стоит там мифический негр в широкополой шляпе и, увы, с большим-большим пистолетом. Не влает Текс больше кредита как своих ушей! Возможно, и ушей больше не видать, даже в зеркале — если у нового менеджера хоть чуть-чуть дрогнет рука.

Нет, славя Бог, он только карточку спалил, прямо у Текса в пальцах снайпер. Придется заплатить ему все, что причитается, плюс

драконовский процент — тают денежки Фитиллатрика, тают! Сейчас ей будет еще меньше! Крент Текс закрыт навсегда, новый менеджер берет только жалеными. Что же нам нужно? Посмотрим... Visual Analyzing Apparatus! Спрашиваем о нем менеджера

да, это то, что нужно! Берем! Еще можно взять Robco Combuster (чтобы замки на сейфах вскрывать) и комплект батареек.

Теперь комбинируем Visual Analyzing Apparatus с фотографией (которую недавно собрали) и делаем ZOOM+, двигаем аппарат по картинке. Вот он, адрес — Barcelona, 144! Жди нас, Autotech! Но сначала — все-таки к Сандре

Sandra Collins' Room

Итак, еще на шаг ближе к страшной тайне, ближе к NSA.

Родители Сандры разрешили Тексу войти в ее комнату. Здесь все вверх дном — после убийцы и полицейских. В тумбочке у кровати лежит характеристика Сандры из колледжа. Блестящая была девушка! Жаль, что оказалась на пути NSA! Да-да, именно NSA — обреченный кем-то и з убийцы пропуск валяется среди бумаг на полу (счастнее, что его не нашла полиция).

Теперь у Текса есть не просто ниоткуда!

Autotech

Пропуск помог — мы уже внутри. Оглядились.. На столе в бюро пропусков (отселено стеклом) лежит бумажка. Было бы неплохо его разжиться, жалко, что пока не достать. Ищем, что здесь плохо лежит на одном из столиков — шетка для волос, между кресел — пропуск посетителя под номером 14. На закрытой двери — веревочка. Комбинируем шетку и веревку. Хватаем бумажку.. Это то, что было нужно. Пропуску номер 14 соответствует номер 8338. Теперь — в ужасный коридорчик за бюро пропусков. Действуем карточкой на панель с кнопками, вводим номер



Так, одна из комнат не залерта. Здесь, если верить табличке, обитает некий Дэг Хортон. Судя по инициалам на зипунке, это именно тот, кто нам нужен. Пошарим

В нише стола лежит медальон. Красноречивые инициалы! Передвинем книгу на столе, внимательно рассмотрим бумаги. Некий Гэри Ли должен следить за клубом Flamingo, и уже сообщил о прибытии какой-то посылочки. Кто такой Гэри Ли? Не чокнутый ли это Гэри, проповедник вегетарианства?

Откроем CD-плеер. Ключ. Еще один лежит на книжных полках, надо только вставить на цыпочки. Голубым ключом открываем шкафчик справа от стола. Изучаем то, что там нашли, — вот они, фотографии Эмили и Сандры. Слежка за одной уже закончилась, а спасти вторую предстоит Тексу.

Fun House Roof

Второй ключ и в кабинета Хортоня подходит к височному замку на входных.

Да здесь настоящий нибудь интересный пункт! Посмотрим-ка в прибор ночного видения (надо его включить). Показывает, что Эмили в опасности, уже не вызывает сомнения.

Навистим заброшенную гильдерню на углу — вдруг там есть что-нибудь интересное?

Slice O'Heavens

Открываем пиццерия и входим в боковую дверь. Теперь наверху, находим коробку, которую можно пере-лунуть, открыл ее слушающую... Что это? Бутылка шотландского виски. Ну, это точно пригодится!

Кстати, отскока, отолкнув панели у стены, можно попасть на пожарную лестницу, ведущую на двор за магазином старого Рука



Отправляемся к отелю Golden Gate

Alley Behind the Golden Gate Hotel

Вот он, Крэйз Гэри! Идем на голос. Говорить с Тексом он не будет, пока не даст ему бутылочку скотча. А теперь можно поспрашивать. Прежде всего о том, кто такой Гэри Ли (действительно, это он и есть!), о Дэге Хортоне, о фотографии доктори Маллов. Гэри рассказывает много (в частности о посылочке, которая пришла во Flamingo), а главное, дает ключ — ключ от хранилища АСМ!

После чего давайте немного поспрашивать у наблюдателя. Отправляемся на крышу

Fun House Roof

Опять включаем "девичье" для подглядывания. Ого! Наш друг Хортон добрался-таки до Эмили. Еще чуть-чуть, и она займет место рядом с Сандрой. Вперед!

Как и медал Тексу выдалец заведения, убийцу тот все-таки спугнул, хотя и не схватил. В погоню!

Может, его кто-нибудь видел? Кто тут самый любопытный?

Rook's Pawnshop

Рук видит пробегающего человека в черном и слышит топот на крыше. Наверх!

Fun House Roof

Вот он, гаденыш! Стоит с биндюком, видно, дожидается,

пока его машина подберет. Наша задача — добраться до него быстрее, чем спидер из NSA. Когда он отвернется, быстро выбегаем на лесенку, которая ведет на соседнюю крышу, вновь спускаемся вниз и приседаем за кондиционером (приседаем, а не наклоняемся, не то пуля вааа!), опять идем, пока отвернется, и держимся, никуда не подползаем! Текс тебе научит, как девушке обижать.

Хотя это и странно, но и рвала порожествовала, изверг Хортон так Текс и не убил, ловкий детектив скинул его с крыши, и стало в NSA одним оперативником меньше.

ДЕНЬ ЧЕТВЕРТЫЙ Police Station

Ну и ну! Оказывается, все это — чистая случайность! Текс "просто проходил мимо и видел беззасты" Микма, ден отнюдь не намерен верить этим басням, но... что это за престельная бронетка! Шеннула что-то на ухо Макмаллену, и даже его черствое полицейское сердце растаяло. Текс свободен!

Кстати, пусть он запомнит NSA здесь совсем ни при чем!

Flamingo

Теперь здесь Текс рыды, расцеловать готовы. Побойта-ем с Эмили. Надо спросить ее о Томасе Маллов. Им-ч! Этот "счастливый цветок", оказывается, законная жена старшего генерала, пребывавшая в этом качестве уже целый год. Что за посылка к ней пришла? Какая-то коробочка, Томас ее прислал. Коробочку открыл не сумел, а потом ее стащил вчерашний "гость". Сам Маллов пропал, она не имеет понятия, где он. Кстати, а где бумага, в которую была завернута коробочка? Нет, не помнит.

Ладно, потолкуем с Гасом. Но и здесь — облом! Бумагу

(%garper) выбросил, может, она до сих пор на заднем дворе?

На дворе так на дворе, полицаи

Alley

Вышла, посмотрели наверх — вот она, бумага, на столбе! Только ее не достать. Внимательно оглядим антенну, которая вала в урне рядом с задней дверью (естественно еще не валила, она до сих пор там). Антенна вытянулась, достали с ее помощью бумагу, посмотрели и скомбинировали с View Analyzing Apparatus. В обшм, ничего интересного, только в левом нижнем углу номер почтового ящика.

Не ленитесь, сходите в хранилище АСМЕ, ключ от которого дал Текс Чокнутый Гэри.

ACME Warehouse

Здесь придется поработать. Найдите сундук с пиратским барахлом и возьмите деревянную ную — очень полезная вещь. Теперь ищем ящик с мешком Маллов — он стоит в глубине, у больших железных дверей (на нем указано имя Маллов). Чтобы открыть, придется его приподнять — к счастью, сверху нависает край. Найдите и откройте панель управления на стене (она довольно далеко), включите систему и дайте команду "lower".

Вернитесь к ящику и закрепите крюк с помощью деревянной ной. Назад к панели и поднимаем ящик ("raise").

Под ним — чьята харты Юго-Восточной Азии, а внутри — фотография долины Наска и коврик в стиле Майя Берем!

Fun House Roof

Посмотрим, не потеряла ли здесь что-нибудь наш друг, когда пикировала на тротуар. Потеряла! Систему слежения, похожую на маленькие часы. Она помогает найти спрятанный предмет — пицци при приближении к нему.

Спускаемся вниз и включаем устройство. Оно нас ведет... Оно нас ведет... — в канализацию, конечно! Видно, здесь Хортон и спрятал вчера коробку, отправляясь на крышу.



Sewer

В одном из ящиков на берегу лежит шпатель, надо прихватить. Находим место, где устройство пищит активнее всего, и ошупываем стену. Ага, подозрительный кирпич! Вынимаем его с помощью шпателя. Вот она, коробочка очень мила, если не считать того, что она сейчас грохнет — присоединена взрывчатка. Решаем задачу с транспортнойровкой конов, Или просто набираем 438

Пора в офис!

Вот тебе и офис — не успел Текс войти, его под белы руки и в NSA, душу вынимать. Тут-то мы и познакомимся с Джеконом Кроссом, непосредственным начальником покойного Хортон

Брыкаться не стоит! Надо рисковать ему историю частично, признаться, что коробка у Текса, и быстроенько ее отдать — это единственный способ не склопотать пулю Линия разговора должна быть примерно такой! B/B/C/C/A/A/C/A

До офиса нас подкинули — в буквальном смысле этого слова. Отряхнулись слегка, вошли — а там

Tex's Office

А там Текс ожидает та самая таинственная бронека, что вырвала его утром из лап Макмалдена Штучка непростая, и тоже влутана в эту историю. Она — дочь Маллоу, во всяком случае так говорит. Надо взять у нее телефонный номер, чтобы связаться, если что, и позвонить Фитцпатрику. Да, похоже, она и вправду дочка Маллоу.

Время не ждет! Надо искать почтовое отделение, откуда был отправлен коробочка. Об этом наверняка знают в полиции, вот и номер — PB Meter 3887412. Наверстим

Pest Office

Отделение закрыто, но возле него болтаются местные бездельники. Расспросим его, и он расскажет о пансионе Garden House, где, скорее всего, и обитает Маллоу

Garden House

С милой старушкой, которая не хочет нас пропускать, надо быть по возможности любезным, а еще врать без умолку, показывая ей фото Маллоу и наплевист что-нибудь про то, что Текс — убитый горем племянник, а сам Маллоу — чистый псих

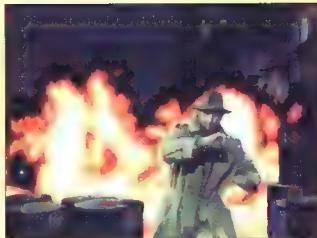
Комната Маллоу. Хозяйина нет, но он оставил много интересного. На бюро с подвешенной крышкой лежит журнал Comic Connections, карточка фирмы EverLock Titanium Safes и компакт-диск в конверте с именем некоего Элай Витта. Не тунбочке рядом с кроватью — книга о ребусах

Возвращаемся в офис, пытаемся прочитать диск. Разумеется, он защищен паролем, и ничего не остается, как вернуться к Маллоу и поискать что-нибудь еще.

И точно, Маллоу здесь уже был и даже бросил на спинку стула свои джинсы. А в джинсах — бумажка с адресом старого склада, куда нам и следует немедленно отправиться.

Warehouse

Здравствуйте, доктор Маллоу, интересная у нас беседа



получается. Сколько нового! Проект Blue Book, крушение летающей тарелки в Розелле, а главное, тот провал, который успел сделать Маллоу в 1996 году...

Жалко, договорить не успел, набегало NSA, Маллоу убило, а Текс, как водится, всех их сам поубивал. Бросил сигаретку в бензин, и готово! Что бы сказал Джексон Кросс!

День пятый

Он начнется с беседы с Фитцпатриком. Пора бы уже обеспокоиться, да и название номинально выполнено. Маллоу Текс нашел, хотя и поздно. Вот только отступить он теперь уже не хочет. Пусть Фитцпатрик честно ему все расскажет

Любопытно! Выходит, Маллоу отправил лять коробок разным адресатам, и собрав их все, Фитцпатрик с Тексом сумеют открыть тайну Маллоу, стоившую ему жизни. Ну и чудненько, приступим, тем более что Люсия Пернелл уже на проводе — прислала Тексу факс. Что ж, Дэт Хортон не Убийца Черной Стрелы Обладателя новости!

А еще есть сообщения от Челси, Слава Богу, она не махнула на Текса рукой!

Надо навестить взорванный склад — вдруг там что-нибудь осталось?

Warehouse

На полу валяется расписание полетов между городами Юго-Восточной Азии. Если сдвинуть одну из коробок, под ней обнаружится почтовая квитанция на отправку 5 посылок (ниших коробочек, само собой). На столе валяется обрывок какого-то чертешка — некий "item 186". В самом углу, под картонками, спрятан

сейф. Действуем на него штучкой под названием Robco Comaster (ее надо было купить в магазине). Крутим диск — Comaster определяет номера (07; 15; 22, 31). Теперь надо установить их взаимосвязь с номером на карточке фирмы EverLock, или просто набрать 197. Есть! Достаем еще один чертешок и ключ

Возвращаемся к Маллоу

Garden House

Ключиком отпираем шкаф в углу. Видим книгу "The messages from the outer space" и дипломат (на верхней полке). В дипломате — фотография памятника майской архитектуры по названию Врата Солнца и записная книжка, испещренная непонятными знаками

Tex's Office

Настало время побеспокоить прекрасную Риган Медсен, дочь покойного гения. Рассмотрим записку с ее номером — и к телефону. Договорившись с ней о встрече и едем в...

Imperial Lounge

Поблудили, а главное, отдали ей записную книжку отца — вдруг ей удастся разобрать его закорючки.

Tex's Office

Сообщение от Люсия Пернелл. Она хочет, чтобы Текс попробовал в NSA и утащил компакт-диск с материалами о некоей операции Eurphora. Ну что же, Текс согласен, ведь она передала ему ключ от ячейки в комнате неизвестных сомнительцев NSA. Заводно можно пошарить там насчет нашей коробочки и попросить ее найти программу для перебора всех возможных вариантов анаграммы из



названия найденной у Маллой книги

Вот, надо же, Риган позволила. Она уже кое-что разоблудила в записной книжке. Не так много, просто iniciales. Звоним Фитцпатрику и спрашиваем, что могут обозначать буквы АЕ. Скорее всего, Archie Ellis. А кто такой Арчи Эллис? Арчи Эллис — это редактор журнала Cosmic Connect onls

Теперь звоним Арчи Эллису. Он мужчина серьезный, причесан, в электронной защитой, и требует, чтобы мы доказали свою осведомлен-



ность. Прикалываться не стоит, надо прямо ответить на все вопросы: J.I. Thelwall, Доллина Наска, Врата Солнца Ура! Он дал свой адрес

Ellis's Office

Этот тошнотливый фанатик — просто кладезь инани. Он расказывает о o Pandora Device, и о том, как такой Элайя Уитт, и даже о том, как был интервью у доктора Маллой. Надо спросить его, куда делась коробка, которую прислал ему Маллой, выследить все о Pandora Device, o J.I. Thelwall (он и Элайя Уитт одно и то же лицо), и о проспекте В ие Pm1

Police Station

Надо потрестить Макмалдена на предмет обнаружения между покойным Хортоном и NSA связи. Ничего Макмалден не скажал. Зато помог Тексу добраться в мори, где лежит труп Хортона. В дальнейшем конне зал есть картотеки, но вынимать заперты. Берем скальпель с разделочного столика слева и домчем замок на ящике с карточками на буквы G. I. Находим вещи Хортона бумажник (оттуда достаем пропуск) и ключик

Autodesk

Опять идем в кабинет Хортона и открываем ключом второй шкафчик. Достаем конверт, а из него ключ с пометкой B-17 и пачку бумаг. Листы с цифрами и дело Убийцы Черной Стрелы.

Evidence Room

Используем пропуск на цифровом замке, вводим указанные на карточке цифры. 773348

Открываем ячейку B-17 найденным у Хортона ключом, достаем коробку Ячейка E-13 слегка приоткрыта, в ней кто-то оставил еще один пропуск, а в ячейке E 36 лежит тот самый диск, который просила Люсия Пернелл

Теперь надо выбираться. На твердых установлен сканер, который не позволяет выносить отсюда ничего из того, что здесь хранился

У соседней стены стоит странная машина, которая сможет нам помочь. Присядем, нажмем на кнопку "Open", положим в машинку то, что мы здесь взяли, закроем ее и введем нужное число — 1091 (оно указано на бумагах из кабинета). Теперь можно идти куда угодно! Откроем коробку Риган (она передана е при поселении встрече) надо скомбинировать ее с ховрик Маллой из ящика в АСМЕ, потом либо решить головоломку, либо ввести 649... и у нас есть клкал-то испованная штукаонина и маленькие фишки.

Сочетам фишки с коробкой из NSA. То, что получилось, — с расписанием полетов. Осталось только сравнить все это с картой Азин. Теперь либо пронаходим линии, восстанавливая маршруты, либо введем 380. В руках у нас фрагмент запяточного Pandora Device и маленький склад. Кто лучше Арчи Эллиса разберется с этими звуковыми космическими штуками — идем к нему

Ellis's Office

Покажите Арчи склад. Спросите о нем Ага, скорее всего, это батарея, блок питания. Интересно, что в остальных коробках?

Tex's Office

Ясно, что все дороги ведут в Розвелл. Не побывав там, Pandora Device не соберешь. Звоним Фитцпатрику и узнаем координаты военной базы, размещенной на месте катастрофы в Розвелле

День шестой

На сердце у Текса неспокойно. Похоже, что NSA подбираться

к Арчи Эллису. Надо предупредить его, вдруг поможет?

Penwell

Начнем с караулки

Здесь имеются книга с описанием действий в случае тревоги, пропуск (в ящике стола), диаграммы с описанием прохода по лазерному полю (на стене) и переносная рация (в ящике длинного стола, из нее надо вынуть батарейки). В шкафчике для пыльных вещей лежат ключ, а на столе — спички. Снаружи, во дворе, в ящике седы находились ключи от шнур. Ключом можно открыть сарайчик, а из него забрать лопату, фонарик и пистолет. Батарейку можно сразу вставить в фонарик. После чего идем на саму базу.

Используем пропуск на двери, включаем панель на стене и вводим 253 (или решив жуткую головоломку). Чтобы миновать лазерное поле, надо идти только по синим лучам, не касаясь красных. На стене за лазерным полем висит провод. Берем его и возвращаемся во двор. Подходим к бышке с громкоговорителем, отодвигаем коробку, комбинируем кусочки с проходом и используем полученный кусок на оборванном кабеле. Теперь надо активизировать переключатель у двери в караулку.

В караулке открылась стальная дверь. Входим, открываем люк в полу и добываем динамит

Теперь путь Текса снова лежит через лазерное поле. Комбинируем динамит и биндфоллов шнур, поджигаем последний спичками. Шнуром динамит в запертую дверь, ведущую на базу, и БЕЖИМ!

Если Текс не успеет высочиться на улицу до взрыва, он взлетит на воздух вместе с дверью

Осталось отогнать из обломков двери и пробраться внутрь.

Военная база

Едва войдя, Текс рухнул, глотнул газа, пока он валится, можете полюбоваться на беседу Джексона Кросса и несчастного убогого Арчи

День седьмой

Level 1

Учите главное: все, что вы будете делать вплоть до окончания манипуляций с генератором, нужно делать ОЧЕНЬ, ОЧЕНЬ БЫСТРО! Пышные инопланетные твари, так нехотят проснувшиеся много лет назад и угробившие весь персонал станции, и сейчас не дремлют

Поворачиваем ишело, еще раз наведем. Дверь с надписью Doors. Действуем на нее лопатой. Входим внутрь. Возле сломанной двери вылезает компакт-диск. На полках в соседней комнате — CD-плер, странная штука, чертеса, которой Текс нашел в вещах Маллой, и катушка скотча. Комбинируем штуку с чертесом, а компакт-диск — с плером. Смотрим кошмарную запись, оставленную на прощание погибшими от лап прорисованных сотрудниками станции. Эти меркне твари обожают работающие генераторы они рядом с ними мирно засыпают. Мотам на ус

Идем по коридору дальше, находим столовую (Mess Hall). Проходим в кухню, включаем плиту (на дальней работает одна конфорка), достаем из холодильника кулинарную



Конюшье с ирга The Pandora Directive

шпильку, из шкафчика сверху (в дальнем конце) каст рюльку

Теперь наш путь лежит в Storage Room 104 — здесь стоят бочки с топливом. Прокальваем шпилькой первую слева бочку, выбираем соларки в кастрюлю. Тут же валется кусок ацетиленовой горелки.

Соларка здорово застудела, опять идем на кухню.

В Mess Hall ставим соларку на плиту, когда согрелся — берем и идем в Storage Room 102. Здесь добываем свечи зажигания (из белой коробки), а также берем еще один кусок горелки.

Настало время заняться генератором: идем вместе со всем бардаком в Generator Room, где первым делом открываем крышечку бака и заливаем соларку внутрь. Далее — маленькая дверка, открываем ее и ставим новую свечу. Ближе к "хвосту" генератора есть большая ручка — пошакимусь толкнув, нажимаем на нее три раза. Теперь можно соваться в



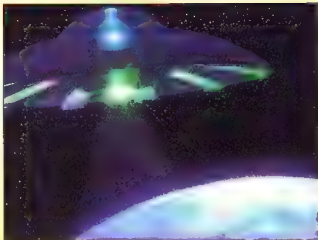
самую большую дверцу и напущать всю систему, нажав (конечно!) на большую красную кнопку, в потом ОЧЕНЬ БЫСТРО выскакиваем в коридор и ждем, пока генератор остановится — как раз хватит времени, чтобы непослушный монстр задремал!

Как только генератор затихнет, врываемся в комнату и действуем хитрой шуткой под названием containment (той, что похожа на ловушку с лепестками) на зеленую тварь, притягивую к генератора

Уф, какое счастье! Станция у нас теперь monster free — команда имени доктора Маллоя (те Текс и мы) может работать не торопясь!

Не забудьте взять кусачки (они лежат на ящике) и баллон с кислородом (в углу).

Идем назад, к входу на базу — где Текс хлещет ичера газку. Шагаем дальше по коридору к комнате отдыха (Recreation Hall). Здесь есть много



интересного, бильярдный кий, стрелки для дартса, гриф от штанги и, главное, замечательная игрушка под названием Robco Alien Abductor — что-то вроде радиоуправляемого автомобиля. Можно сразу вставить в него батарейки (если, конечно, вы, послушавшись моего совета, купили их в Electronic Shop).

Возвращаемся в спальни (Dorms). Если пройти через все помещение и осмотреться, непременно наткнемся на заклинившую дверь. Заглянем под нее. Что-то там лежит, светится, но не достать! Комбинируем кий и дартс, приматываем все скотчем — и вытаскиваем из-под двери пропуск!

Все, Текс вполне созрел до перехода на второй уровень — прокатимся на лифте!

Level 2

Идем к War Room, действуем на замок карточкой из спален. Хорошенько все осматриваем, подбираем, что можно (фото, документы и т.д.), а главное — хватаем пульт от Robco Abductor, он валется под видеопроектором в центре комнаты.

Опять в лифт, и вниз!

Level 1

Идем к вентилятору (он в комнатке в конце коридора, за Recreation Hall). Надо бы лапнуть в шахту наш Abductor, только как остановить вентилятор?

Берем гриф от штанги и проталкиваем сквозь решетку. Есть! Теперь действуем на вентилятор Abductor'ом... Управлять им будем с помощью пульта — он на ящике. Для начала повернемся на 180 градусов — и в путь! Если попадется вентилятор —

самого космического корабля. Найдите комнату со всяким бардаком (Miscellaneous Storage Room). Здесь лежит баллон с ацетиленом (на стеллажах) и поджигающее устройство (соединяется с пустого ашкана в углу).

Приступаем: комбинируем два куска от горелки, шланг со второго уровня, баллон с кислородом, баллон с ацетиленом, а уже потом добавляем ко всему устройству запад. Берем это братоубийственное оружие и идем вламывать дверь в комнату 101-200 (она в другом конце ангара) — именно там лежит item 186, изображенный на слайде и на чертеже Маллоя.

Действуем горелкой на заклинившую дверь — милости просим, мистер Мирфил!

В глубине комнаты стоит компьютер — включаем. Это схема хранения предметов — надо вызвать наш item 186. Для начала вводим его номер, давим на Enter, потом — код доступа 7AC, опять Enter, и находим нашей малышке дорогу — или просто набираем 540.

Готово! Тогда проходим через стеклянные двери слева, и вот он, item 186, — прямо посреди комнаты! Хватем! — и домой!

ДЕНЬ ВОСЬМОЙ Tex's Office

Едва продрал глаза, бделоте Тексу придется прослушать все телефонные сообщения, а потом сделать пару звонков — прежде всего Люсии Пернелл и Фитилатрику.

Люсия жаждет получить свой "компакт" (украденный Тексом из NSA), к тому же она справилась с заданием!

Level 2

Действуем карточкой на сканер у лифта, заходим. Придется разобрать панель управления — благо отверстие у нас уже есть... Опять любимая джонни шуточка — под панелью лежит взрывчатка, и мы вот-вот влестим.

Действуем кусачками на проводочки, хватаем взрывчатку и быстро-быстро бежим к шахте для радиоактивных отходов (около War Room, в стене). Используем взрывчатку на открытой шахте. Путь свободен! Назад в лифт!

Level 3

Ангара... Бесформенная сальость посредине — это корпус того



разобралась с анаграммами и сейчас придет Тексу факс

Как только запишет хвостик факса со шкатулки. Вот он, долгожданный код доступа к диску Маллоу MERGE THE FOUR RARE CASES TO SEE MAPS.

Вставляем диск в компьютер, вводим код. Да это телефон Элайи Уитта. Знаменитый фантаст тоже угодила в нашу команду!

Прежде чем звонить этому мрачному зануде, сходите еще раз в Electronic Shop и купите Robo Call Tracer — штуковину для отслеживания телефонных звонков (определяет адрес звонящего)

Теперь звоним Уитту и ведем беседу следующим образом: прикисите покнутым сапожком и тархитите подолошек, т.е. B/A/B/C/C/C/C/C/C

Есть! Мистер Уитт живет себе в Канаде, а мы его сейчас навестим

Witt's Apartment

Уитт верен себе, стоило Тексу войти, как завыва сирена сигнализации! Надо срочно ее отключить! Сначала взгляните на святилища панель ридом с дверью, а потом за работу.

Во-первых, сдвиньте резную маску на стене — под ней размещен выключатель #1

полок) Сдвинем еще один горшок с цветком (на комод) — вот и все, сирена заткнулась. Можно спокойно ртыться в шотках значимого писателя

На постели Уитта лежит бумажка — посмотрим. Это схема, а схема того, как надо открывать коробку — ту коробку Маллоу, которую он послал Уитту. Отлично! Осталось ее не насти

В нижнем ящике комода (того, над которым выключатель) лежит альбомчик с фотографиями. Из него выпадает одна, с уродливой скульптурной (глаз мы ее видели!), а на обороте — цифры, 77; 61; 42; 26

На другом комод налетает пылесос

А пока возьмите бамбуковую шест и достаньте картинку, которая висит на стене, за перилами. Посмотрим... Месяцы по майскому календарю? Отлично!

Спускаемся вниз. Внимательно посмотрите на некое подобие плаката на стене перед лифтом — это цифры, которыми пользовались Майя Раола с сорой дежит книга — майский календарь, с другой стороны, еще одна, о культуре

Подвинем горшок с растением слева от камин —

указанный на обороте фотографии Повозитесь, сверяясь с плакатиком на стене, или просто наберите 204

Слышали шум? Это полки отъехали там, возле самой двери. Прият, коробочка! Займемся открыванием. Заданка дай Боже установить зависимость между датами по майскому и нашему календарям! Если лень наберите 514.

Еще один кусок зловещного Pandora Device! Во всяком случае у Элайи нам делать больше нечего — летим в пансион Маллоу, представьте себе!

Garden House

Время на месте не стоит! пока Текс шляется неизвестно где, Маллоу пришла посылочка.. от него же самого. Поладим. Еще коробочка, симпатичные онисовские полосочки, гильзы на несущественном языке. Комбинируем коробку и ониске — и выкладываемся рамочку, соблюдая оттенки (глаз светлей, глаз темней — чтобы все точно). Глаз не боится словач? Тогда схватите кусочек и, удерживая левую кнопку мыши, введите 928. Не пора ли собрать этот чертов "Леванг"?

Комбинируем все найденные в коробках фрагменты, добавим блок питания (пресловутый item 186). Не работает? А Фитилатрик ничего не утаил? Возвращаемся в офис!

Tex's Office

Вот это собрание! В дополнение к Фитилатрику и вездесущей Риган пожелал еще и Элайи Уитт (молчит, безбога, делает вид, что ни о чем не случилось). Фитилатрик протягивает последние фрагмент... Здравствуйте, доктор Маллоу — отлично выглядите, почти как при жизни!

Коротенькое такое совещание — и все решили отправиться в Мексику, на поиски второго корабля Правда, цели у всех, похоже, разные!

Да, вернувшись домой и обнаружив на своей постели томно перекачивающуюся Риган, не пугайтесь! В руках Текса — судьба человечества, ему нельзя вольничать!

Что делать с разошедшейся

красоткой — думайте сами. Только вы можете решить, что Тексу дороже — приятный вечерок или чистая совесть



Вечерок, то может оказаться последним — кто знает, как сложится завтрашний день!

День десятый

Запахивали бейный Текс, взлопал на пирамиду, зыпыльщик! Ничего, отдыхнуть все равно не придется — надо срочно прогнаться через руины к оставшейся тарелке, от экипажа которой, вполне возможно, и пошло все человечество. Суя по всему, корабль принадлежал является где-то в джунглях за руинами

Оглядимся в этой странной комнате. Главное, внимательно посмотрите на алтарь в центре. Теперь надо собрать 14 кусочков глиняной карты, которая когда-то лежала на алтаре. Дело непростое: они падаются в самых странных местах! Один лежит на кименных пилоннах (надо поднять голову), другой — под лавочкой (надо присесть)...

Собрали? Действуем одним из них на алтаре. И собираем мозаику! Алгоритм телодвижений прежний (таскаем мышью, вращаем, удерживая кнопку и нажимая на клавишу со стрелкой). Если лень — наберите 962, схватив кусочек и удерживая кнопку

Готово! Карта собрана, двери открылись. Захватите сундук паллиуса (он лежит на одной из скамеек) и ступайте в дверь, над которой изображено зычтение ("черное солнце"). Прямо в коридоре, у дальней стены, является кусок угля. Действуем им на паллиусе, смотрим, что вышло. Текс переносит карту с алтаря — отлично!

Возвращаемся в комнату с алтарем и выходим через дверь, над которой изображены звезды. Доходим до первого перекрестка, направо, до конца коридора, налево, опять до конца, опять налево, еще налево, привет, симпатичный грузик!



Отключили — и к камину, над ним расположен второй. Не достать? Берем бамбуковый шест из горшка у ламини и щелчком по выключателю Следующий спрятан за горшком с декоративным деревцем — там, где стоит столик и кресла

Последний выключатель — наверху, в спальне Уитта. Поднимаемся на маленьком лифте (просто заходим между перилец, что возле книжных

за ним "прячется" еще один выключатель. Шель! Камин погас, и теперь видно, что за языками искусственного пламени что-то скрывалось

Горячо? Достанте пакет пинцетом. Вот он, ключик! А вот и она, скульптура с фотографии, в соседнем углу. Поладим... На "пузе" скважина — действо ключом. Шель.

Снова пятишки надо восстановить порядок цифр,



Допрыгался, путешествен-
ник²¹

Скорее всего, то же, что и
ты, Мэрфи, но сейчас не
время спорить.

Осмотрите все детально и возьмите рюкзак Риган — он валяется в углу. Достаньте оттуда веревку и накиньте на статую. Теперь поговорите с Риган — нечего ей в углу отираться, пусть помогает гнать!

Есть! Грохнулась скульптура, развалилась.


Куски все равно великоваты. Комбинируем патроны из пистолета и складной перочинный нож (он валется у Текса в кармане с самого начала). Получился порох? Комбинируем его с каменной мисочкой... Теперь смочите веревочку с руки скелета в масле из фонаря и подожгите спичками. Вот тебе и минусамасторк!

Действуем этой штукой на самую дальнюю от постаментов часть статуи Бабах! Славно! Берем кусок, кладем на светящуюся платформу, второй — на другую... А теперь надо встать на оставшиеся — Текс и Риган одновременно — и взлет!

Уф! Опять джунгли!

А в них — корабль! Тот самый корабль пришельцев, ради которого все это затевалось!

Корабль впереди, рядом
Риган с уговорами. А сзади
Джексон Кросс со своим
любимым пистолетом
Отъездил наш Текс!



сыграть на кристаллах,
постукивая по ним в правиль-
ной последовательности, по
тонам. Если туги на ухо —
наберите 962.

После чего выходим отсюда через дверь, над которой изображены звезды. Направо, до конца, налево, до конца, налево, направо, направо, налево — золотой кинжал!

Направо, налево, налево, направо, направо, направо, налево. Дверь, на ней — голова гигантской осы. Войдите. Посмотрите на осиное гнездо на соседней стене — осторожнее! Комбинируем масло из фюнера с носовым платком покойного Эдсена. Затем комбинируем платок, копы и спички. Действуем полученной штукой на ос Выхули! Можно вздохнуть свободно!

Смотрим на алтарь, на картинку на стенах .. На полу лежит стопка расписных плиток — берем, действуем на алтарь и собираем трех царей... или вводим 749, удерживая плитку левой кнопкой

Выходим в дверь с изображением луны, доходим до перекрестка, направо, налево, направо, до конца, направо хватайте красный кинжал. Налево, налево — дверь!

Здесь нам пригодятся наши
кинжалы! Есть у вас пять
кинжалов? Должно быть! Если
нет, то черный лежит у
скамейки. Оглянитесь,
посмотрите на алтарь
Подействуйте на него любым
кинжалом

Расположите все пять кинжалов правильно, или введете 350, удерживая

Что тут порастерял наш покойничек? Очки. Рассмотрим — оправу выкидываем, линзы берем. Фонарь. Из него сочится масло. Пистолет — от него толку не будет, вынимаем пока патроны. Еще надо подобрать носовой платок — все это разбросано вокруг трупца.

Теперь направо, направо,
еще раз направо — поднимаем
белый кинжал.

Опять доходим до пересечения, направо, до конца, направо, опять до конца. Подбираем маленькую каменную мисочку.

Теперь — три раза налево, на перекрестке — направо, до конца, направо, направо, налево, направо, налево, налево. Вверх по ступеням — скелет? Взять у мертвого часового шит нетрудно, а вот копы прикручено к его руке крепкой бечевой. Действуем на нее разбитой линзой из очков... Берем копы! И перчатку прихватите, не забыть.

И снова — направо, направо, налево, направо, налево. Доходим до конца — мы опять в комнате с алтарем!

Выходим через дверь с
символом солнца над ней
Теперь налево, направо,
направо, налево, налево,
направо, направо — хватайте
каменный топор!

Идем назад, направо,
направо, налево. Еще один
кинжал — серебряный!

Налево, налево, до конца, направо.. Ступени и дверь с символическим изображением двух птиц. Входим.

Осмотритесь как следует — взгляд на алтарь, на сцены на стенах. Действуем каменным топором на алтарь. Надо

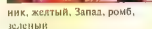
Нет, вот он, Фитипатрик —
пришел, спас и исчез.

Придется и Тексу шагнуть за ним в молочно-белый луч телепортера. Хотя и страшно!

Сейчас Фитипатрик все расскажет, и покажет — и Теку, и Риган, и Кроссу, тоже рискнувшим ступить в луч (чего не сделаешь ради хороших бабок... или человечества)

Машинное отделение корабля — и тот самый источник незыблемой энергии. Жадная парочка сиганула пошупать, а парочка благородная (Техс с Фитцпатриком) быстроноско смоталась и заперла их там, наедине друг с другом. Правда, Фитцпатрик успел «наткнувшись» спиной на лядю Кросса.

Тексту придется выбираться самому — а для этого корабль надо отправить на орбиту. Щелкните по "черному солнцу" вверх консоли, а потом введите: Север (стрелочка вверх), круг, красный, Восток (стрелочка направо), крест, оранжевый, Юг (стрелка вниз), треуголь-



Прощай, корабль, прощай,
Риган, прощайте, мертвый
Фитилатрик и живой Кросс

День десятый

Тут все зависит от того, как вы вели себя прежде — что заслужили, то Текс и получит! Что потопасешь, то и полопасешь!

Признаться, меня обломали по всем статьям — паршивенький получился Текс, ни рыба, ни мясо

— Наталья Дубровская



НОВАЯ ТАМПОРА

ТУРИСТЫ И МАНЬЯКИ

ОБЩЕ

КОРРЕСП

СА МО

ПЕЧАТ



тра

Приближаясь к району местонахождения цели, необходимо снять комплекс вооружения с предохранителя и переключить его в режим атаки наземных объектов. После этого мы должны осуществлять полет цели, прорывая управление антенной бортовой РЛС, и, по обнаружению, перевести РЛС в режим сопровождения. Когда головка самонаведения ракеты захватит цель, мы можем вести пуск, имея параметры полета, не отличающиеся от обычных в режиме полета по боевому применению данного образца оружия.

Это — атака. Существует и масса других интереснейших вещей, скажем, действия в группе и посадка. Описывать их во всех подробностях нет ни времени, ни желания.

Для примера были взяты только два легчайших случая, авторы которых мечтали, чтобы виртуальная реальность была бы похожа на реальную. Степень такой приближенности характеризуют РЕАЛИСТИЧНОСТЬЮ. Здесь речь не идет о реалистичности той же графики — красивые текстуры и все прочее только привлекают. А вот реалистичность управления — другое дело.

Конечно, полная реалистичность недостижима, как линия горизонта. Недостижима хотя бы потому, что персонажа никогда не станет сверхчеловеком истребителем или гоночным автомобилем. Но стремиться к наибольшей достоверности можно и нужно. И вот тут-то начинается самое интересное.

Как ядось бы, симулятор — то по определению то, что с максимальной возможностью полностью имитирует некое реально существующее средство передвижения (огневого порыва).

По определению — да. А вообще редко.

Однажды меня попросили назвать такой летный симулятор, который совмещал бы в себе и внешнюю красоту, и высокую степень реализма. И вот тут я довольно затруднился ответить.

Lightning II имеет удивительно красивую графику. Здесь дух можно было бы не мочить. Но вот мо-

дель полета вызывает серьезные сомнения. А Su 27 Flanker, о реалистичности которого одобрительно отзывались даже сытые и легкие летчики-испытатели, совершенно не тянет именно по части графики. И игрушки, действительно совмещающих то и другое, единицы. В чем дело?

Причин несколько.

Первая — в том, что рубка между игрой и жизнью проходит не совсем там, где это обычно представляют. Суровая реальность начинается еще ДО выхода из пределы персонального компьютера. Ощущения скорости или полета сами по себе прекрасны, но в этом мире за них приходится очень серьезно платить — скажем, забивая голову массой не всегда понятных вещей, аэродинамика, добавляющих. Их примеры — см. выше.

Короче говоря, с определенным моментом игра заканчивается. И начинается тяжелое, а иногда и опасное, изучение новой профессии. Дальше по этому пути идут только те, кто в жизни хотел стать гонощиком, летчиком и т.д., но по каким-либо причинам не стал. Остальным же разбираться во всевозможных тонкостях и нюансах просто лень. В общем сложности на одного "маньяка" приходится полсотни человек, которые сходятся за игру, просто чтобы расслабиться после трудового дня. Такие люди подобны туристам — они с интересом знакомятся с достопримечательностями чужой страны, но жить там вовсе не собираются. Сомнительно, что они охотнее изучат факт и, прикиньтесь, какую долю достоверности вложат в новую игрушку, руководствуясь довольно жестким принципом: "А вот это уже никому не интересно". Хуже того обилие технических новаторов может снизить общую привлекательность настолько, что даром пропадут все усилия, направленные на создание красивой графики, звуковых эффектов и прочего. Так стоит ли ими вообще заниматься? Отсюда вывод: уж что-нибудь одно.

Причина номер два: если сделать все, как в жизни, то играть станет невозможно.

И ведь стоять в первую очередь это относится к леталам,

особенно если нет хорошего джойстика. А к хорошему джойстику неплохо бы иметь и педали, и отдельные рычаги управления двигателями. Да еще и со всеми кнопками и тумблерами, которые присутствуют на настоящих органах управления. Попробуйте полетать на каком-нибудь из "Апачей", включив режим полной реалистичности и пользуясь исключительно клавиатурой. Ну как? Хотелось ли вам играть в такой манере еще и еще? А ведь на настоящем боевом вертолете все куда сложнее, не зря и него сажают двоих мужиков — один ведет машину, другой стрелит.

Третья причина такая. Понимающему реалистичные математические модели, применяемые для расчетов перемещения аппаратов в пространстве (вспомните, каких и где), могут, в силу своей сложности, создавать непомерно сложную часть машинных ресурсов. Тек самых ресурсов, которые так необходимы, чтобы игра была красиво нарисована, хорошо озвучена, а союзники и противники не вылезали из лобовых дебри. Конечно, мощь компьютеров растет, и довольно быстро. Но, в силу двух первых причин, учет каждого из параметров простоты мощности усиливается не реалистичности, в нее те же графика, звук и AI.

Есть и четвертая причина, пожалуй, самая неприятная. Далеко не все разработчики дают себе труд ознакомиться с реальным положением вещей в данной предметной области. Часто основным источником знаний служат малообъемные и голливудские фильмы или разноречивая "воздушная литература", причем авторы такого рода источников знают дело ничуть не лучше. Или еще проще, программистов разные мелочи неслесовозводно с точки зрения бизнеса — времени и денег увидит много, а покупатель все равно не оценит. Впрочем, такие вещи встречаются все реже, и сейчас особым шиком считается, например, поместить в руководство фотографию реальной приборной доски имитируемого аппарата, дабы потребитель мог сравнить и оценить.

Иногда усечение реалии превышает всякие разумные пределы. Классическим при-

мером здесь, конечно, является Comanche от NovaLogic со своим продолжением Comanche II. Не зря некоторые называют его аркадой. Изумительная (для своего времени) графика и элементарное управление раем вывели игру в хиты. Но лично мне не очень по душе возможность в рамах врезаться в скалы и остаться целым. Нет слов, приятно, но.

Можно, конечно, сказать а существует ли вообще "проблема реалистичности"? Практически в каждой игре есть меню "Game Options", с помощью которого можно быстро выключить все, что не нравится. Не хочешь терять скорость на вырывах — не терять. Не хочешь слепнуть от перегрузок — не слепнуть. Если у тебя вообще страх смерти преобладает общепринятые стандарты, воспользуйся опцией "Invulnerability" Или "Unlimited Ammo".

К сожалению, это только полумеры. И вот почему.

Во-первых, проверка на уровень реалии начинается с момента запуска игры, а не со слов "Loading simulation". Идиотизмом может быть фон или сценарий миссии. Идиотизм даже и то, такое красивое в виду. Здесь чаще всего срабатывает причина #4: неохота разбираться, как там все на самом деле.

Во-вторых, все равно все не выжнешь. А если все же выжнешь, то возникнет довольно неприятное ощущение — стоило ли покупать весьма фундаментальную вещь, чтобы потом не досадить ее до уровня аркады?

Таким образом, все симуляторы подразделяются на две части: для маньяков и для туристов. Классическими примерами первых являются Microsoft Flight Simulator, Su-27 Flanker и, пожалуй, A-10 Cobra, а также те игры, основной целью которых является работа в сети, вроде Fighter Duel. Ко вторым относятся почти все остальные.

Надо сказать, что такое деление присутствует и во многих других жанрах, и нигуда от него не денется.

Это жизнь. Просто каждый раз чего-то одного будет не хватать.

Кубизм крепчал

Композиция #1:

разрваные пространства

Итак, со стороны "Макинтоша" послышался быстро нарастающий рев двух мощных турбовентиляторных двигателей. Самолет, на котором они были установлены, вскоре появился над платформой PC. Так и хочется добавить, что у этой платформы стоял поезд, пассажиры высунились из окон-95, посмотрели вверх и ахнули. Что же они увидели? И, кстати, отчего ахнули?

А увидели они американский штурмовик A-10, уже неоднократно воспевшийся на экранах мониторов. С легкой руки разработчиков за A-10 успели закрепиться новые звучные прозвища вроде "Бесшумного грома" и "Убийцы танков" (это помимо официальных "Удара грома" и "Бородавочника"). Видимо, A-10 по количеству своих реалистичных в виртуальном мире скоро догонит F-16, а может быть, даже Apache.

Ну а занималась всем этим делом Activision. Уже одно это название может заставить встрепетать PC-шных геймеров — королей воздуха. Что-то, а в симуляторах Activision собаку съела. Вспомним хотя бы MechWarrior.

Но я почти уверен, что игру A-10 Cuba! (которая является одной из популярнейших на "Маке" в мире IBM PC вообще — а в нашем Отечестве в частности — ждет неласковый прием. Причиной тому — графика, то, как выглядит игрушка.

Композиция #2:

обостренность восприятия

Не знаю, как там на "Макинтоше", а здесь... Одним словом, для конца 1996-го графика плохая. Просто плохая. Особенно для

нашего брата, избалованного разными там Strike Commander'ами и Lightning'ами. А в A-10 Cuba! некоторые моменты выглядят, как издевательство. Например солнце. Честно скажу, до меня не сразу дошло, что это за сияющий такой на небе болтается. А когда дошло, то, как понимаете, восторгу не было предела.

Activision с гордостью сообщает: одной из самых замечательных особенностей "Кубы" является визуальное отображение работы элементов механики крыла. Другими словами, видно, как отклоняются элероны, закрылки и все такое. Но задолго до выхода игры такое делалось по крайней мере дважды: в Su-27 Flanker от SSI и в Lightning



от NovaLogic. (Кстати, A-10 больше всего напоминает именно "Фланкер". С той только разницей, что игра вышла этак на годик позже.)

Удачные моменты в графике относятся главным образом к неподвижным объектам. Скажем, к приборной доске и разным

мению в промежутках между миссиями. Тут ничего не скажешь. Красиво. В принципе, и сам самолет неплохо нарисован — по крайней мере на фоне всего остального. В общем, вы поняли: заголовок рецензии относится в основном к графике. А уже потом — к месту действия.





Со звуком дела обстоят прямо противоположным образом. Несмотря на все достижения игровых звуков и разработчиков аудиокарт, немного найдется таких симуляторов, в которых после пяти минут игры не начинаешь судорожно отключать шум двигателя. Ведь уши сверлят! А вот в "Кубе" звуковые эффекты создают единую картину, ломать которую просто не хочется. Можно также отметить и весьма неплохую музыку.

Композиция #3: сюжет на фоне неба

Вообще-то в мире полно- полно горячих точек прошлых, будущих и настоящих. В том числе и таких, где достаточно высока вероятность вмешательства США. Но, по соображениям лично мне до конца непонятным, Activision выбрала театром военных действий Кубу — остров, где уже лет тридцать серьезно не пахнет порохом. И вновь возникает разнообразие постановки, имеющие

на вооружении все новинки российского арсенала.

Тема Кубы входит в название игры (причем с восклицательным знаком), и даже на иконке в окне W95 нарисован не самолет (что было бы логично), а... кубинский национальный флаг.

Сложные сюжеты в симуляторах — редкость. А здесь еще и отсутствует режим кампании. Летать, стрелять, а зачем — непонятно. Тем более, что по завершении миссии результаты выдаются только в виде "выиграл/проиграл", и никаких данных о том, какое количество целей было поражено!.

Композиция #4: сложность бытия

Как выглядит сам полет?

Здесь надо сказать сразу: A-10 Cuba! обладает дикой реалистичностью. (Справка: основным принаком "дикой реалистичности" в авиасимуляторах является возможность отклонять закрылки. Другой, не менее важный признак — ручной захват целей с помощью телескопера. Так вот, здесь присутствуют оба элемента, и многих сверх того.)

Стандартное начало любой миссии в любом (почти) авиасимулято-

ре — разбег по полосе и взлет. Но только не в Cuba! Здесь на полосу еще надо вырлиться. (Прежде я видел такое только один раз — в Microsoft Flight Simulator, где реализм был возведен в ранг самоцели.) И надо вам сказать, что вырлиться — это не так просто, как может показаться. Аэродром представляет собой целый лабиринт рулежек и взлетно-посадочных полос. И по ним непрерывно разъезжают другие самолеты — подчас на довольно большой скорости. Иногда от души жалюсь, что вся эта система не снабжена светофорами. Съезжать же с бетона не рекомендуется: самолет тут же вклинит в грунте, после чего его нужно сдвигать с места полной тягой. Кроме того (в отличие, скажем, от автомобиля) у A-10 надвигаются крылья, кои торчат в разные стороны, причем довольно сильно. Ими запросто можно зацепиться за какое-нибудь препятствие, которое при стандартном виде "взгляд вперед из кабины" узреть просто невозможно. Особенно это относится к моменту выезда из капоны ра: не сразу понимаешь, отчего машину вдруг со скрежетом повело в сторону, а на приборной доске затормозили аварийные сигналы.

Сам же взлет — дело несложное. Разбежался, набрав скорость, ручку на себя, оторвался, убавляешь и закрылки, включил автопилот.

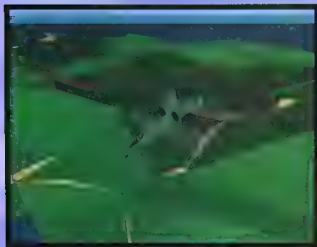
В полете нужно помнить о двух вещах.

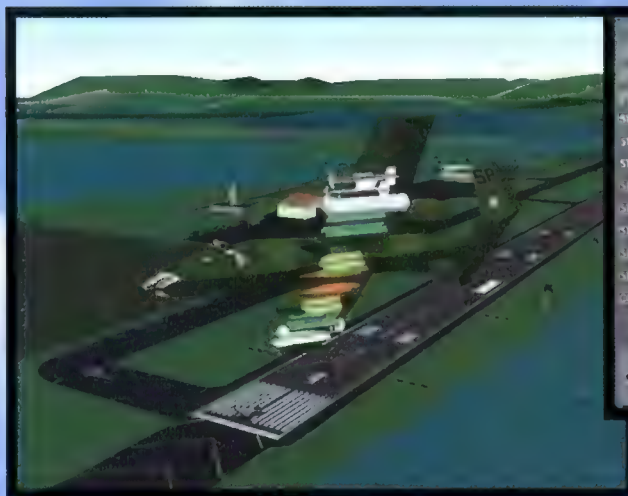
Во-первых, A-10 практически не может противостоять вражеским истребителям (хотя и несет два-четыре "Сайлингера"). Поэтому нужно держаться как можно ниже — футок в сорока над землей. Рекомендуется также прием под названием "дежа-во не боит" — при появлении МиГов следует быстро совершить посадку, неважно на какую поверхность (лишь бы ровную), подождать, пока они улетят, взлететь и продолжать заниматься делом.

Во-вторых, ваша машина — это очень прочное сооружение. Однажды я понадеялся на умный автопилот, и зря: на предельно малой высоте он довольно крепко меня приложил. Хрякнувшись о землю, штурмовик отпрыгнул и продолжил полет. Повреждения были незначительны (по крайней мере по сравнению с тем, что обычно бывает в подобной ситуации в других игрушках — да и в жизни, наперное).

Сам процесс пилотирования постоянно напоминает об уже упомянутом диком уровне реализма. Как это и было заведено в том же Flanker'e, взгляд пилота не может охватить разом всю приборную доску. В нормальных симуляторах нужно было нажать на клавишу, чтобы повернуть виртуальную голову. Здесь к тому же нужно нажать на клавишу, чтобы пошевелить виртуальными глазами. Но замечу, что приборная доска производит сильное впечатление: она скопирована с настоящей, и от обилия разных индикаторов глаза разбегаются самым натуральным образом.

Хотя вообще вести самолет не очень сложно. Может, и в жизни так же? Но размышления в сторону: мы приближаемся к району боевых действия.





Композиция #5: смерть и разрушение

Оружия у А-10 хватает. В общей сложности этот самолет имеет одиннадцать пилонов (правда, на один из них вешать ничего нельзя — то есть совсем ничего). На оставшиеся десять ставится устрашающий арсенал: противорадарные ракеты HARM, тепловизионные ракеты "воздух-земля" "Мейверик", всеми любимые противотанковые "Хеллфайры" и различные бомбы — свободного падения, парашютные и планирующие, с лазерным наведением. Кстати, лазерная подсветка и целеуказание осуществляется независимо от вас — с другого самолета или с земли. Помимо этого на два пиллона можно вешать контейнеры с оборудованием радиолокационной борьбы (это оборудование работает автоматически и ставит помехи вражеским радарам).

И, разумеется, мощная пушка GAU-8, имеющая два темпа стрельбы (между ними можно переключаться). Уничтожает почти любую цель, если бить в упор. Но, повторюсь, в "Кубе!" полеты на пятиметровой высоте — нормальное явление. Как и положено, применение всех этих устройств быстро доводит противника до белого каления. В своих попытках уничтожить ваш самолет он не остановится ни перед чем — и, надо сказать, довольно часто добивается желаемого.

Наземная ПВО, конечно, представляет собой довольно серьезную угрозу. Но каждый работающий радар

можно заткнуть "Хармом", а то, что остается от позиции, — добить из пушки.

Гораздо большая опасность заключена во вражеских истребителях, ибо, замечу еще раз, против них у А-10 нет шансов. Как правило вам выделяется прикрытия (из самолетов F-15 или F-16), но нужно внимательно следить за тем, где они находятся, и не отрываться далеко, в противном случае они ничем помочь не смогут. Это, кстати, относится и к вашим друзьям-штурмовикам: вдвоем долбить цель веселее.

Быть сбитым в "Кубе!" — все равно что чаю откусать. При боевом соприкосновении с противником вся крепость вашей машины как-то улетучивается. Начинает раздвигаться противный лязг — это от попаданий снарядов в конструкцию самолета. Лязг перемежается вашими собственными воплями — это означает попадание уже в "конструкцию" пилота.

Системы быстро выходят из строя, и можно катапультироваться. В случае катастрофы над морем приводнение сопровождается каким-то придушенным криком — наверное, вода была холодной...

Если же вышеописанных неприятных событий не произошло, то можно ложиться на обратный курс.

Композиция #6: прикосновение к планете

Миссию можно прервать в любой момент, и, таким образом, посадка обяза-

тельна — главное, чтобы все цели были уничтожены. Но возможна ситуация, когда еще надо кого-то убить, а боезапаса уже нет. Тогда необходимо лететь на базу, дозаправиться, загрузиться и продолжить бой.

В принципе, несмотря на все стремление авторов к реалистичности, посадка здесь — не слишком сложна. Одной из особенностей А-10 является его низкая скорость (тем более — посадочная), так что промазать мимо полосы трудно, а если и промажешь, то это не смертельно. Единственное серьезное требование — скорость должна быть меньше 200 узлов, иначе воздушный поток ломает шасси, а закрылки и вовсе не выйдут.

Если все же ошибиться, то компьютер скрупулезно подсчитает, на какие части самолета пришлось нагрузки, превышающие допустимые. Однажды я сделал очень грубую посадку, и у штурмовика подломилась правая основная стойка шасси. При виде самолета, развернутого на полосе боком и сиротливо припавшего на одно крыло, душа наполняется таким стыдом, что словами не выразить. Уж лучше бы насмерть разбился.

Кстати, если дела совсем плохи, то можно сесть, не выпуская шасси, — прямо на брюхо. (Согласитесь, что немного найдется игр, где такое допускается.) Единственное, что настоятельно рекомендуется при этом сделать, — произвести

аварийный сброс всех подвесок. И я с этим абсолютно согласен: если под фюзеляжем висит пара бомбочек по полтонны каждая, как-то не очень хочется шарахнуть ими по грунту.

Постановление о реакционных течениях в искусстве

Первая мысль, которая приходит в голову при взгляде на А-10 Cuba!: ах, если бы все было прорисовано так, как изображена приборная доска! Вторая мысль: ах, если бы еще этим можно было любоваться не только из того самого поезда с окнами-95 и с яркой надписью по бокам вагонов "DirectX2"! (В конце концов Activision совсем недавно выпустила MechWarrior III — и он может работать и под MS-DOS, и под Windows 95. Так в чем проблема?)

А ведь вещь в принципе не самая последняя в своем жанре...

— Андрей Ламтюгов

Системные требования:
486DX2/66,
Windows 95
(только) +
DirectX2, 30
Мбайт на HDD,
8 Мбайт RAM, 2-
скоростной CD-
ROM, звуковая
карта,
джойстик
обязателен

★ Parsoft Int.
★ Activision

70% ГРАФИКА

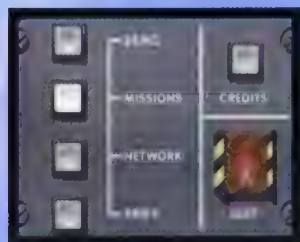
50% ЗВУК

60% СЮЖЕТ

ИНТЕРЕСНОСТЬ

75%

A-10 Cuba!



ERIC MATTHEWS, MARK F. GODBER, STEVE TALL

Зона Z:

решающий удар



РЕЦЕПТ ПОБЕДЫ В "ЗЕД" ПО ВЕРСИИ THE BITMAP BROTHERS

© The Bitmap Brothers, текст, 1996

© Иван ОГОРОДНИКОВ, рисунок, 1996

С момента десантирования **Z** (The Bitmap Brothers/Time Warner/Virgin) минуло почти полгода. Но вы наверняка помните, что игра была встречена нами отнюдь не в штыки, а напротив — хлебом-солью: этот игровой шедевр был удостоен сразу двух рецензий (и обе, что характерно, z-патриотические) — факт, которым могут похвастаться очень немногие игры.

Но этого, как оказалось, было мало. Несмотря на вполне исчерпывающую информацию, в редакцию продолжают приходить письма (пачками, которые постепенно складываются в штабеля). Ну и, само собой, то и дело раздаются звонки. Вопросов немного: "Что вы можете посоветовать в миссии N? Компьютер слишком нагл! Неужели этот уровень можно пройти честно?" Решая проблему очередного "клиента", мы поняли, что вкалываем за кого-то другого. Кто виновник этой Z-катавасии? The Bitmap Brothers. Вот они пусть и отдаются...

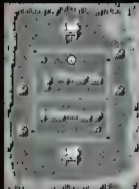
К нашему всеобщему удивлению, "Братки" уже подготовили все необходимые материалы, и "МИ" не оставалось ничего другого, кроме как представить их на всеобщее обозрение. Итак, подчеркиваем: все советы и предложения (в переводе на русский это звучит как Official Playguide), приведенные ниже, являются авторскими: "Магазин" умыкает руки...

Планета Desert

Virgin Soldiers (1)

Диспозиция

Игрок начинает миссию с небольшим количеством роботов. Территория (карта) предельно проста и располагает относи-



тельно небольшим количеством ресурсов. Джинги (основная здесь величина) начинают и выигрывают: их захват значительно увеличивает шансы игрока на успех.

Игрок имеет 3 отряда Gynks.

Ценные указания

Захватите алмазы и сгруппируйте свои войска по обеим сторонам карты. Не давайте джипам оторваться от сопровождающих роботов — в случае потери воителя вы не утратите технику. Пропусть роботов необходимо отправить от вашего форта вперед и вперед: ребята подберут гранаты и автоматически "пробурят"

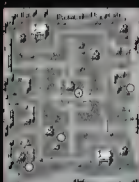
проход сквозь скалы. Численное превосходство даст вам возможность удалить вражеских солдат с населенных мест и поодиночке свой парк. Достигнув "макушки" карты, расположите свою войска южнее дороги (пункт 1 — см. соответствующие иллюстрации) — прямо под неприятельским КП. Длинная конюшня к корням, вы достигнете успеха: Gatling Gun не успеет справиться со всеми вашими войсками. Если вам не нравятся присутствие глупой пушки, "вынесите" ее, минервируя джипы или тремя группами одновременно.

Psyches (2)

Диспозиция

На этом этапе в распоряжении игрока впервые появляются легкие танки и Gatling Gun. Необходимо научиться использовать гранаты и танки для расчистки дороги к флагам и ресурсам.

Игрок начинает с 4 Gynk'ами.



Ценные указания

Как можно быстрее захватите флаги: в пункте 1 вам достанется легкий танк, а в пункте 2 — Gatling Gun и джип. Один из отрядов направьте к флагу, установленному на территории "завода техники" 1 (пункт 3). Предоставьте фабрике заниматься сборкой легкого танка, а сами направьте роботов к центральной зоне (пункт 4). Обладая численными преимуществами там джипом (пригнанным справа), вы готовы атаковать войска, защищающие завод-производитель.

Death Valley (3)

Диспозиция

Вражеский форт защищен ямой и камнями по бокам. На большинстве территорий флаги находятся отдельно от заводов.



Таким образом игроку зачастую выгоднее разрушить строение, нежели захватывать всю зону.

Вы начинаете с двумя Gynk'ами, одним Psycho и одним легким танком.

Ценные указания

Обеспечьте надежное прикрытие "завода техники" слева, внутри каменного кольца (пункт 1). Постарайтесь приключить вражеский завод второго уровня по производству роботов до того, как будут вынуждены отступить (пункт 2). Остерегайтесь повозок воинов: ребята легки танков справа, так как находящийся там Gatling Gun практически бесполезен. В "духоточной" боестратегической фабрике соберите Psycho. Используйте их для устранения Gatling Gun прямо под вражеским КП (пункт 3). Будет разумным, если вы несколько притормозите производство техники в пункте 4, используя гранаты.

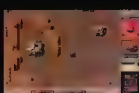
Desert Islands (4)

Диспозиция

Основной "рабочей силой" уровня являются роботы. Принципиально важная территория находится непосредственно в центре карты и содержит "фаб-



* Для стратегического игрока не имеет значения, насколько быстро вы сможете захватить ресурсы, но важно, чтобы вы успели захватить ресурсы до того, как начнется битва. В противном случае вы будете иметь меньшие шансы на успех. Если вы захватите ресурсы до начала битвы, вы сможете использовать их для захвата ресурсов. Если вы захватите ресурсы после начала битвы, вы сможете использовать их для захвата ресурсов. Если вы захватите ресурсы до начала битвы, вы сможете использовать их для захвата ресурсов. Если вы захватите ресурсы после начала битвы, вы сможете использовать их для захвата ресурсов.





рику роботов" ("две звездочки"). Завод справа может быть захвачен только роботами, так как флаг находится на острове. Игрок начинает с тремя Grunt'ами и одним Psycho.

Ценные указания

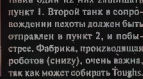
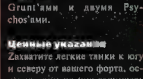
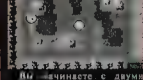
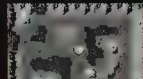
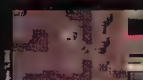
Захватите легкий танком слева и направьте его вверх с тем, чтобы занять территорию у танковым заводом, а также захватить важный перекресток (пункт 1). В случае наводнения танк может быть быстро переброшен в середину карты. По старайтесь удержать центральную территорию (пункт 2). Чуть погодя, создайте Psychos для захвата земли справа. Не забывайте и о Gatling Gun в пункте 3. Для успешной обороны пушке просто необходимо подкрепление. Имеем в виду, что компьютер зачастую выбирает именно это направление для решающих поползновений.

Планета Volcanic

Hot Nuts (5)

Диспозиция

Реки слева разделяют поле боя на две равные половины. Игроку придется зашишивать один со берега и наступать по другому.

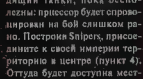
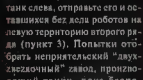
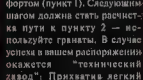
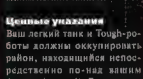
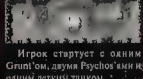
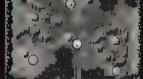
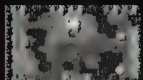


Захватите центральную территорию (пункт 3) в том случае, если неосторожный компьютер ослабит свою защиту. Даже если приобретение будет временным, не огорчайтесь: в этот период ваши заводы будут работать быстрее! Более того, компьютер зачастую оставляет территорию к югу от своего форта почти без защиты. Она может стать неплохим экспедиционным для вашей коллекции.

Sooty Belts (6)

Диспозиция

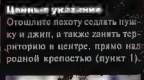
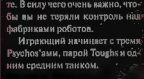
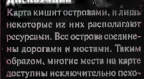
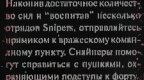
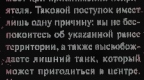
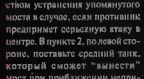
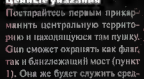
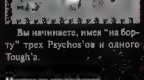
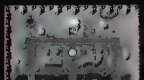
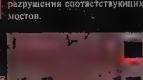
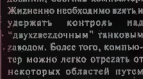
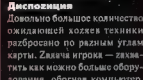
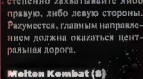
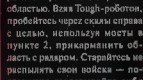
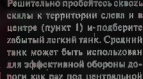
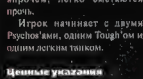
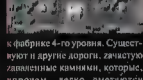
К каждому командному пункту подходит по три дороги, которые могут быть использованы для быстрых атак. В данной миссии игроки впервые смогут начать постройку Medium Tank.



Pyro Technics (7)

Диспозиция

Центральная магистраль (как и в полугазах) проходит как раз между двумя КТ. По обеим — непроходимая каша. Средник пыльный игрок обнаружит немало бискойной техники, а также фабрики и заводы. Срединная дорожка открывает путь



Вы начинаете, имея "на борту" трех Psychos'ов и одного Tough'a.

Ценные указания

Попробуйте первым прикормить центральную территорию и находящуюся там пушку. Gun сможет охранять как флаг, так и близлежащий мост (пункт 1). Она же будет служить средством устранения упоминанного моста в случае, если противник предпримет серьезную атаку в центре. В пункте 2, по левой стороне, поставьте крайний танк, который сможет "вынести" мост при приближении неприятеля. Таковой поступок имеет лишь одну причину: вы не беспокоитесь об указанной ранее территории, а также высокобедаете лишний танк, который может пригодиться в центре. Наконец достаточное количество сил и "воспитав" несколько отрядов Snipers, отправившись приником к вражескому командному пункту. Снайперы помогут справиться с пушками, охраняющими подступы к форту.

Планета Arctic

Slippery Jim (9)

Диспозиция

Карта состоит из островов, и некоторые из них располагаются рядом. Все острова соединены дорогами и мостами. Таким образом, многие места на карте доступны исключительно пешком. Ввиду чего очень важно, чтобы вы не теряли контроль над фабриками роботов.

Играция начинается с тремя Psychos'ами, парой Tough'a и одним средним танком.

Ценные указания

Отшлите полсоты солдат пушку и джип, а также занять территорию в центре, прямо над родной крепостью (пункт 1).



Средний танк разумно расположить в центре: он подкажет хорошую защиту. Подкажет легкая танк в пункте 2, отправьте его охранять левую центральную область: контроль над двумя местными мостами по-прежнему критичен. При должной ловкости вы легко сможете



изводить снежных роботов компьютера, которые выпускаются на фабрике к северу от моста (пункт 3). Выманил Командер часто атакует территорию справа и снизу, поэтому имеет смысл разместить в пункте 4 солидный гарнизон. Не пытайтесь раньше времени отобрать правую область (пункт 5): ком-пьютер стойко зашифрует ее (рисунки) утаивание.

The Wall (10)

Диспозиция
Большая часть игрового поля покрыта водой. Центральная стена, делющая карту, должна быть разрушена. Только тогда игрок сможет поспеть на роботизированные заводы, расположенные слева и справа. Контроль над центральной областью является ключом к успеху на данном уровне.

Игрок начинает с тремя Pyschos'ами, двумя Toughs'ами и одним средним танком.

Ценные указания

Как уже говорилось, вы должны захватить и удержать центр, а также левую, на выбор, сторону — слева или справа. Если же вы сможете овладеть сразу



три центральными зонами, вышедши к простору не хватит для того, чтобы удержать хотя бы одну из них. Чтобы ваши войска смогли быстрее передвигаться, устранили стену между выбранными вами территориями. Внимательно следите за тем, чтобы роботы противника, просочившись сквозь вашу защиту, не захватили область карты справа от рваного КП (пункт 2). Штампуйте в своем форте Snipers — они помогут отбить все атаки на центр.

Heavy Metal (11)

Диспозиция
Форт противника находится на острове и охраняется тяжелыми пушками. Кострову ведут лишь два подхода. К сожалению, один из них, мост, будучи разрушенным, не остается в руинах. Что касается внешнего собственного КП, то, легко выйдя, расположен в "чистом поле" и открыт для всех.



Игрок начинает с одним Pyscho'ом, двумя Toughs'ами, одним Snipер и одним средним танком.

Ценные указания

Забравшись tough-работника APC и отправив их к юго-востоку от вашего форта (пункт 1). Средний танк должен попытаться захватить территорию прямо над вашей крепостью (пункт 2) и удерживать ее (помогает). Прочие роботы должны отправиться к области слева и снизу (пункт 3) и, прихватив танк, издать лагерь на дороге слева. Ваша комбинация Toughs/APC имеет выбор: либо помочь танку в обороне на острове, либо захватить подступы к форту слева. Строить APC в крепости и захватить их Toughs'ами быстрее, нежели клепать средние танки. Указанный танком практически не уступает танку по огневой мощи. Всегда оста-

вайтесь хотя бы один отряд на защиту своего форта: противник обычно попытается пробраться к нему с правой стороны.

Chilly Willy (12)

Диспозиция
Игрок и компьютер разделяют многочисленные горизонтальными грядками. Движение по дороге слишком медленное и, как следствие, неэффективно. Второй миссия жизненно необходим захват и удержание центральной области.



Вы начинаете с тремя Pyschos'ами, парой Toughs'ов, одним Pugo и одним тяжелым танком.

Ценные указания

Помимо захвата областей справа и слева от КП, вы должны собрать все ценное оборудование в пунктах 1 и 2. Все это продвигается как можно быстрее с тем, чтобы использовать приобретенный скруб в освоении территории среднего реала. Постоянно наблюдайте за неприятелем и готовьте силы для отражения его атак. Признаком готовности потасовать, несомненно, является появление средних танков: следите за их передвижением. По возможности, постарайтесь ликвидировать такой-то завод, принадлежащий компьютеру (пункт 3), поаборившись к нему снизу, через камни. И помните: не пытайтесь собирать дорогие и мощные отряды и технику с самого начала. Процесс уничтожения синихих выигран (рисунки).

Планета Jungle

Hot & Steamy (13)

Диспозиция
Наличие на уровне танков препятствий, как пропасти, вносит некоторые коррективы в уже разработанную тактику. Эти

уловки не может пересечь ни один из существующих видов отрядов. Оба форта, ваш и противника, расположены с правой стороны карты. Несмотря на разрозненность местности, различия нет. Цель миссии: разумно распределить ресурсы, прикрывая



все возможные пути наступления (они выделены дорожкой).

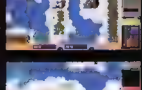
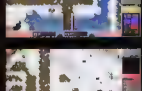
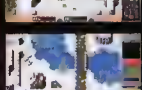
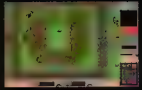
Игрок начинает с двумя Pyschos, одним Tough, одним Snipер, одним Laser и одним средним танком.

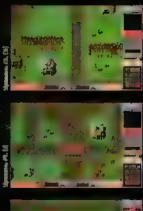
Ценные указания

Первым делом разрешите своему среднему танку прокатиться справа налево. Пробравшись сквозь скруб как раз ниже неприятельского Nowitzeg's (пункт 1), накройте последний залпом главного (и единственного) калибра. Nowitzeg, как водится, стреляет первым, но обычно промахивается, предоставляя вам шанс выиграть бой и захватить данную область. Используйте Laser или Snipер для приобретения центральной территории с островом (пункт 2). В дополнение к ним поставьте тяжелый танк на дороге прямо под своим отрядом на острове. Таким образом, в большинстве случаев маневровой огневой силы будет достаточно, чтобы удержать зону под контролем. Особое внимание уделите обороне "3-х-звездочного" танкового завода слева, в пункте 3. Еще один тяжелый танк соотнесется расположить непосредственно на реальных мостиках. Это позволит ему жорнее восстанавливать здоровье для грядущих потасовок. Для обеспечения превосходства в огневой мощи используйте Laser или Snipер. Лучше всего жалюзи их непосредственно в форте.

Restoration (14)

Диспозиция
Восроде у вас появляется край. Многие мосты уничтожены, ограничивают доступ техники к определенным частям карты. Для





своего перемещения боевых машин необходимо постоянно поддерживать мосты в хорошем состоянии.



Игрок начинает с парой Русухов, двумя Tough's'ами, одним Sniper'ом, одним тяжелым и одним легким танками.

Целевые указания

Захватите крен и почитайте карту близлежащих мостов — непосредственно сверху и справа (пункт 1) (как можно быстрее). Выделите из строя испорченный тяжелый танк, атакуйте его через каменную гряду, окружающую вашу фабрику в центре экрана (пункт 2). Пушку, расположенную справа, необходимо "ослабить" как можно быстрее. Сбивая это, расстреливайте окружающие скалы — они могут помешать вам вести огонь на поражение. Заметив, что враг направляется к вам по одной из дорог, в центре или справа, отступите сг, выставив единственный мотоцикл; он надежно прикроет фланг в пункте 3. И, наконец, отправьте танк или отряд Tough's на "вынос" вражеского танкового звена ("3 звездочки") слева. Близлежащий лесок упоминается в шпалитуре, означающей, что вы готовы к активному контрнаступлению.

Swamp Fever (15)

Командные пункты противоборствующих сторон расположены очень близко друг к другу. К началу, как между ними разрушен. Игрок может овладеть либо



левый, либо правый половинам поля — по выбору. В любом случае вы сможете обидно сократить мощный прирост у ворот собственного форта. Компьютер постарается починить мост и будет давить на нервы постоянными атаками.

Игрок начинает с тремя Русухов, одним джипом, одним тяжелым и одним средним танками.

Целевые указания

С самого начала побойтесь о противоположной стороне моста. Тяжелый танк, установленный в пункте 1, не даст неприятелю приблизиться к воде. Возьмите территорию правее и ниже внешнего форта. Раскопайте подручных работ на захват близлежащих территорий. Оставшиеся — направьте назад, на защиту острова. Прикрывайте левый слез и слезу (пункт 2) и поглотите крен к основной базе с тем, чтобы отремонтировать мост слева от КП (пункт 3). Флаги в пунктах 4 и 5 необходимо захватить быстрыми отрядами роботов.

Light Brigade (16)

Между крепостями существует серьезно укрепленная дорога. Несмотря на трудности, карту также можно пережить и по краям. В любом случае игроку придется разбираться с укреплениями на центральной магистрали. Обыч-



но компьютер пускает очередающую игру снабженную тяжелым танком, именно по этой дороге. Очевидно, что танк здесь прогнать не удастся.

Игрок начинает с двумя Русухов, одним Tough, одним шайпером, одним тяжелым танком и одним средним.

Целевые указания

Периодизируйте свой тяжелый танк — он должен занять позицию на территории чуть выше роющего форта (пункт 1). Тяжелый танк способен (на время)

приостановить домогательства врага. Захватите "подвешенное" вам области, постарайтесь отобрать еще и зону в пункте 2, которая содержит фабрику роботов ("5 звездочек"). Используйте Sniper или Laser, дабы убрать мешающийся Gatling Gun, который зашишил флаг на острове в пункте 3.

Планета City

Car Park (17)

Диспозиция

Речка, текущая с севера на юг, делит карту на две части. На большом острове к югу располагается обширная парковка. Она содержит массу интересных и полезных вещей: збитые ком-танки, MML и так далее. Начиная миссию, игрок практически не имеет войск и, следовательно,



физически не может прикармливать много техники. Поэтому критически важно завоевать контроль над двумя фабриками роботов на юге, чтобы затем выпустить этих самых роботов, бултых танкистов. Захватив достаточно добра, отправляйтесь в центр карты — вам придется отбивать постоянные атаки противника.

Игрок начинает с одним Sniper, двумя средними танками, двумя легкими танками и одним джипом.

Целевые указания

Используйте быстродвижные отряды (джипы или Sniper), чтобы поскорее достичь стовника и добыть технику. Раскопайте все фабрики роботов на полную мощность — не дожидаясь Лазера. Просто сотворите кого-нибудь недорогого и откомандируйте их на парковку. Не забудьте — идет игра на время. Танки должны пересекать две дороги через центральную реку (пункты 1 и 2). Когда у вас появятся тяжелый танк и MML, добавьте их к блок-

постам в этих точках. Позднее вы сможете отправить их в рейд по вражеским тылам. Не оставляйте мосты около парковки незащищенными. Остерегайтесь неприятельских роботов, которые непременно постарается проникнуть на ваш "склад". Как только вся техника на стовнике окажется под вашим контролем, построите несколько Toughs для APC.

Bridge Game (18)

Диспозиция

Три моста, разрушенные в начале миссии, соединяют дороги между фортами враждующих сторон. Слева и справа расположены большие зоны, в которых вы обнаружите "5-звездочные" заводы и бесхозную технику. Оба форта открыты для атаки с любой стороны. Остерегайтесь вражеских роботов, форсирующих реку абраз.

Игрок начинает с одним Русухом, одним Tough, одним Sniper, одним Русом, одним Laser, одним тяжелым танком, одним средним и одним легким.

Целевые указания

Давно защитите крепость, оставьте около нее хотя бы один артиллерийский отряд (можно легкий танк); необходимо, чтобы мост между фортами оставался в разрушенном состоянии. Собирайте несколько Toughs, которые помогут упомянутому отряду в его нелегкой работе. Разделите свои силы пополам и отправьте их на захват окрестных территорий слева и справа (пункты 1 и 2). Искончайте найденный слез и

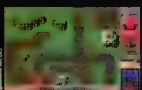


слезу крен, чтобы восстановить находящийся неподалеку мост (пункт 3). После чего поглотите крен к форту. Собирайте исключительно мощную технику и отправляйте и укрепляйте гарнизон КП до тех пор, пока сами не будете готовы к нападению.

Moonbom (19)

Диспозиция

Большое открытое пространство окружено стовниками. Единственный путь к вражескому форту — через центральные об-



ласти. Именно там обычно разматываются батальи типа "Курская дуга" или "Сталинград". Быстрые налеты через речку как с территории слева, сверху, так и из областей справа-снизу, принесут вам несколько преимуществ, особенно если труппа успеет захватить близлежащие зоны.



Игрок начинает с одним Tough, тремя Snipers, одним Lazer, одним тяжелым, одним средним и одним легким танками.

Целевые указания

Поправьте роботов и средний танк вверху по дороге слева (пункт 1). Возьмите под контроль все области слева. Расположите средние танки на перекрестке в пункте 2; они смогут более или менее надежно отби-

вать набеги вражеских тяжелых танков. Отряд роботов должен прорваться по нижней кромке карты и захватить легкий танк. Добивая к нему тяжелого собрата, защищая или флаг и танковый завод в пункте 3. В пункте 4 не забудьте собрать вальсировавшее оборудование. Тяжелый танк понадобится и в нижней правой области в центре (пункт 5). Если вам не удалось удержать ее — не отчаивайтесь. Можно попробовать снова с другим "5-звездочным" танковым заводом в пункте 6.

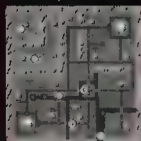
Укрепившись, вы должны попытаться привести в исполнение следующий план: захватить роботов с целью отобрать территорию выше (6) и правее (3). Используйте Snipers для успокоения обитателей пушек, которые охраняют район. Взяв эту зону, постарайтесь продолжить набег направо, пока не достигнете сил запасами пункта 5.

№ 300

Диспозиция

Этот уровень — суший ад, каким и должен быть последний этап любой игры. Изначальный расклад несколько необычен, так как

многие строения очень близки к доргам. Игрок обязан захватить максимальное количество территорий, чтобы использовать большое количество фабрик. Очень важно с самого начала поместить по крайней мере один танк — без них выиграть невозможно.



Вы начинаете с двумя Psychos'ами, одним Tough'ом, одним снайпером, двумя средними и двумя легкими танками.

Целевые указания

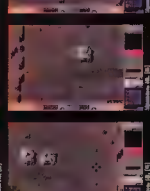
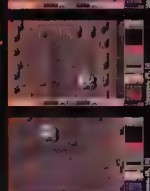
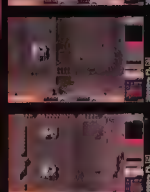
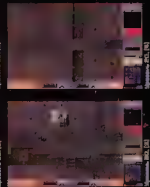
Быстренно пробейте сколько можно граву слева, чтобы захватить территорию и тяжелый танк с MML (пункты 1 и 2). Эта техника должна защищать подступы справа. Отправьте роботов на две территории справа от вашего форта. Почините пару



ближайших к КП мостов с помощью крана (пункты 3 и 4). Уничтожив мост справа и снизу, вы оставите тяжелый танк противника использовать гораздо более длинный маршрутный путь (пункт 5). Компьютер сконцентрирует силы в зоне выше пункта 3, поэтому там необходим мощный заслон из бронетехники. В пункте 6 поддерживайте мост в нерабочем состоянии.

Думайте лучше и быстрее. Думайте глубже. Удачной! Она вам понадобится.

Перевод
Александра ВЕРШИНИНА.



Роботы

Snipers

- Отвлекают на себя вражеских роботов
- Практически беззащитны

Psychos

- Являются "снйпером" водители джипов (Jeep)
- Уязвимы для танков

Toughs

- Роботы-контратаки снайперов, джипов, кораблей APC
- Уязвимы для джипов

Snipers

- "Танкист" сдвоенной из Gatling, снай и бронетехники, не считая своего из самовывода
- Уязвимы для Toughs

Psychos

- Снайперы для медленного танка, стреляют в мосты

Корабли APC

- Защищают для джипов и легких танков (Light Tank)

Lazers

- Являются "контратакой" обитателей джипов, снай и бронетехники, особенно эффективны в том случае, когда используются сразу несколькими подразделениями
- Уязвимы для APC, снайперов и джипов или Toughs

Техника

Jeep

- Являются для Toughs, незаменимы для быстрого захвата территории
- Уязвимы для Psychos и Snipers

Light Tank

- Являются атакует противника в паре, незаменимы в борьбе с танками Mobile Missiles
- Уязвимы для мощной бронетехники роботов

Medium Tank

- Являются для джипов, снайперов, джипов и противника
- Уязвимы для тяжелых танков (Heavy Tank)

Heavy Tank

- Хороши против Gatling, снай, других снайперов
- Уязвимы для Psychos, MML

Mobile Missile Launcher

MML

- Незаменимы против снайперов, снайперов и легких танков
- Уязвимы для Psychos и Snipers

APC

- Являются мощной бронетехникой, командуют Psychos и Toughs, могут APC, достаточно эффективны против всех роботов и механизмов
- Уязвимы для Psychos и Snipers

Crane

- Починя разрушенные мосты, поврежденные здания и мосты
- Уязвимы для танков

Gatling Gun

- Уничтожает джипы
- Уязвимы для танков

Gatling

- Эффективны при атаке легких танков, легких танков и MML
- Уязвимы для снайперов и Snipers

Hammer

- Сильны для медленного танка
- Уязвимы для средних танков

Double Missile

- Являются для снайперов танков
- Уязвимы для снайперов и Snipers



СОВЕТЫ ПО ПРОХОЖДЕНИЮ ИГРЫ ALBION



звездолета, через которые легко пройти коммуналкой.

А вот явился стрелой дорожкой не узнав,
 в чужих отселах путь прогнать Либер
 зарылся, коды вы отыскал Либер
 задушенку за ней. Увы, отпереть ее можно
 только с внешней стороны. Через центральный
 вход? с пистолетом? Нет,
 нас обманут и непременно
 стимулю доброе оружие. Что
 же делать? Выход есть
 в нижнем лабиринте "Торонто"
 — бесспорно, это пред-
 варитель Либера на ступе
 (сидельная ящичка, бу-
 то можно арестовать похотель-
 ницкую). Титарево-беспо-
 койно охотничью.

І ще багато чого, чимало чимало.

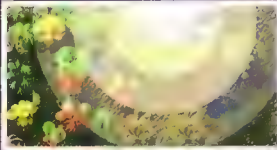
Искан. Клан Южных Ветров. Часы.
Донгун

Шатл с Томом терпит крушение и падает на поверхность Альбиона, а через некоторое время и новое взрывается... Два месяца беспмятства, во время которых Тома с товарищами находят искан. разумные существа, населяющие планету.

Зас поведут к старожилунае клану, которму
попросит "подарить" обломки часовой
или ижеки боготворит же металлическо.
Можно, конечно, отказать, но тогда нас
попросту вышвырнут, а использовать обломки
же равно не удастся. Соглашались — и мы
получают почетными гостями клана Юмун
детств. Со всеми приятными вытекающими
телами вы можете спуститься в подвал, где
экзотическими обломками обитательна корабля
Потрясаешь в них. Там найдут не только слуги,
но, некоторые оружие и несколько

патронов к пистолету, но и чаю, и хлеба, и денег... В доме их, что гризид на улице. Так что стоит сунуть и то, и другое, и мои книжечки и тумбочки (у меня сто двадцать лет

Клан Фермаров. Убийство исконных пещеры клана
Покинув сей гостеприимный дом, идите к консулу. Он пригласит нас на фестиваль... где



приобретает самое страшное — будет убит.
Искать! И кем? Человеком! В общем, ему
предстоит войти убийцу. Прохождение полка
хотят сделать по-настоящему ужасным,
разрушенному центру клуба Фермерне
Вопрос: где искать эту цепь?

Выгляди в города, поговори с жителями, — они объяснят вам, как туда добраться. В двух словах: нужно перейти по мосту над рекой, обогнуть восточную, снова проехать по мосту на запад — до полуразрушенного мостика. Видите дом с черной дырой входа? Вышли туда... Не забудете только прикупить спичек, там темнее.

Пещерные лавушки и крепости

Томимо монетара, в этой пещере нас ждут
типа доушек. Запали номер раз — выбери
более растение с яркими разноцветными
парамн вместо листьев. Попробуй с лоджес
нему тораний факел... Видите, оно начало
муча, пришло тузюло иттенслинее. Потушит
факел, и оно останолится.

Kosmos-1700-11

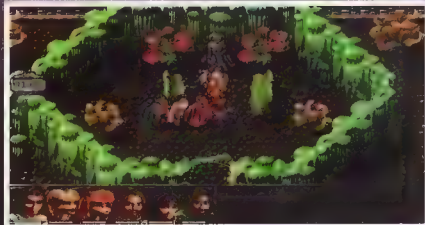
Игра начинается с того, что Том Дрискол (и раньше мы подробно рассказывали про него) и Джонни Вильямс в этом фильме играют в покер. Встретились 23 февраля 1997 года в Лас-Вегасе. Том Дрискол — известный Америкен Альянс. Непроходящий матч с полем, предстоящее приращивание несподяноном корале-челюлке. Это и есть, вкратце, фильм.

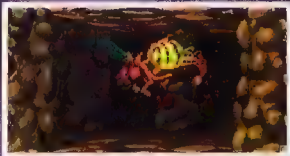
Дождёмся сигнала готовности, слышим подтверждающий вопрос. Отвистив "да", вы уже летите к долгожданной планете, но... не



торонитесь размыкать уста. На "Торонто" имеется нечто, имеющее общий интерес.

Покинув свой отсек, шагните в самую доступную часть корабля. Дверь в операционный зал загорелась охранники. Даже и не пытайтесь прорваться — не получится. Надо приспособиться со старым другом. Найдите, к которому можно в отсеке неподалеку: он подскажет, как достуча к нижним уровням





Означенная брошенная территория разрешается на два больших этапа — с двухмерным видом и "объемным". В первую часть вы сразу же столкнетесь с огнем, протряхивающим вам дорогу. Легко догадаться, что его можно залить водой, которую следует зачерпнуть ведром из источника.

Следующая основная препона — кинжалы, торчащие прямо из пола. Нет проблем. Рядом располагается квадрат из плит 3х3. Чтобы опустить кинжалы, нужно пройти по плитам этого квадрата так, чтобы в результате посередине остался как бы "квадратный крест" (если вы наступили на плитку, то она зажимается). Стоит, однако, заметить, что идти необходимо в строго определенной



последовательности. Кажется, спланировать путь, а потом спланировать (даже если и ошибиться, вариантов немного и перебрать их не составит труда). Если одна тонкость состоит в том, что здесь пахотится досер, открывающая рычагом, но самого рычага нет, а есть только место для него. Так вот, чтобы открыть досер, необходимо найти рычаг, являющийся рычагом пахоты, установить его в соответствии с нужной лез, а уже потом переключить. Теперь вы окажетесь на "трехмерном"



этапе с длинными лабиринтами, где и надо найти незадачного друида с аммулетом. Остатком на главных проблемах. Впрочем, сразу необходимо обратить внимание на небольшие зеленые кнопки в стенах — они открывают очень многие двери, в том числе и самую первую решетку. Будьте внимательны: если что-нибудь не открылось, значит, вы просто не нашли соответствующий

Вторая ловушка — прямо в земле.

Открытая открывающаяся/закрывающаяся пещера. Тут все проще. Убив одного из монстров, вы сможете отплатить от него кусочком пещеры в пещеру чудовищ. Оно точно сможет свои пещеры, и вы сможете свободно пройти.

Есть здесь и такое полезное место — большой "зал", где растут несколько диких лекарственных растений. Если пройти от каменного входа в пещеру, в стене откроется проход. Пройдя по коридору, вы увидите растение. Стоя, вы сможете его, как на полу загорается дорожка, по которой и нужно идти. Попадая в потайную часть пещеры, вы увидите прекрасные белые поля. Доброты до них из всех членов вашей команды, конечно, увеличится скорость, увеличится реакция, вы станете сильнее.

Убийства

Вскоре вы наткнетесь на странных обитателей этого мира. Главные тут — правитель и лидер своей команды. Бойцов будет искать, вы сможете перескочить с помощью, пока что это чудо в первую очередь, давая вам пройти. Если же лидером станет человек, то при попытке контакта он просто получит небольшую дозу боли, а вы сможете убить некоего создания. Второе, кстати, предпочтительнее, ибо вам на пути будет на обратном пути, сражаясь с монстрами и избегая ловушек.

Но сначала пройдите чуть вперед, до

лежащих на полу костей. Вот и убийца... Подойдя к кинжалу несчастного, возвращаясь к нему в город.

Компас. Магический кинжал клана Фермеров. Заклинания от Джиг-Касов

Вы в городе, направляете стопы к историческому Форуму (находится в восточной части консулства). Он расскажет вам, что на данный момент убийство иногда принимало характер клана Фермеров.

К Фермерам и отправляйтесь. Покажите нахлынувшего на клан, и он, падая на вас. Дальнейшее, впрочем, от вас не зависит. Вскоре вы узнаете, кто был инициатором убийства и почему оно произошло. Все довольно и счастливым, а вы предложите корабль для путешествия на остров Альбиона. Не торопитесь. Прежде навестите старейшину Фермеров и Джиг-Касов. Первый подарит вам магический кинжал, а второй в благодарность вручит Сиду (вашу новую спутницу) некоторым сведениям.

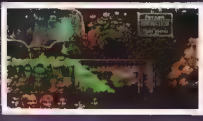
Вам же нужно будет найти и использовать приборчики не провозятся, а без компаса ваша жизнь в подземельях станет сущим адом. В путь.

Остров выживания и друидов

Лесом, усыпанным мертвыми телами, находится вторая часть Альбиона. Где обитают обитатели. Поговорите с шарфом, близлежащим деревом и убедитесь, что он ничего не знает о "горючо", вернее, об "огромной груде железа, существующей в небе". Но покинуть этот мир теперь не так-то просто... Оказавшись, для этого нужно не только заплатить 200 монет мадам рыцарского суахи, но и получить "разрешение на убийство" у вышеозначенного правителя. Но в обмен на санкцию он, несомненно, кланчик какой-то магический аммулет друида, который позволит ему сменить жену и детей... Итак, ваш путь лежит к друидам.

То аммулет друида

У друидов же выясняется, что исконный аммулет был на одном из их соплеменников, который отправился однажды в покинутую часть центра альбионских друидов, да так и не вернулся... Что делать, придется искать боевую.



рошную кнопку. Оглядываясь, вы можете, она "спряталась" за горшочком факелом или другим предметом.

Далее стоит обратить внимание на зеленые и красные плиты на полу. Обычно зеленые плиты открывают двери в "безопасные" комнаты, а красные (наша наступила!)... запускают в ваше помещение стаю монстров. Будьте осторожны! Реже встречаются небольшие дыры, выходящие в потолок. Через них с помощью веревки можно забраться на этаж выше.

Однако первоначально проблема в этом подполье заключается. Провай достаточно далеко, вы вдруг можете с удивлением заметить, что плита-то плавающая и некая — единственная дверь, ведущая вперед, закрыта, а рычаг, который ее должен открывать, закинута. Что делать? Прежде всего нагнать внимательнее! На этом же уровне есть яма, одна из стен которого симметрично расклевана. Если "использовать" эту стену киркой, то откроется проход, где будет еще одна такая же стена.

Вскоре вы обнаружите горемычного друака, который с радостью поделит вам требуемый амулет. Кстати, во время поисков вы можете

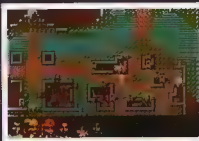


сделать извивающуюся из подземелья на поверхность. Это особенно полезно, если вы ищете кого-нибудь из своей команды, вышедшей на свет, вы можете ползти к месту, куда вы все-таки не можете добраться, и тому же абсолютно бесплатно! К сожалению, являясь заканчиваются вместе с обнаружением следующего друака.

"Глаз монстра"

Оттуда вымлет шарку викингов из первой деревни, вы наконец-то получите свободу передвижения. Но не спешите покидать остров, прежде взгляните в южную часть мира. Идя от центра друаков на юг, вы вскоре достигнете на горы, представляющие путь. В одном месте, если внимательно присмотреться, есть узкий проход сквозь горную гряду. Там и деревне не почесать затылок предмет, называемый "Глаз монстра". Это маски-радари, выискивающие по кругу монстров: есть вперед и назад — у маски зигзагообразная линия, нет — прямая.

Впрочем, не менее важен и сам этот ужимочный коридор, так на людей то и дело нападают грабители. Обращаясь и не вас: Зачем вам это? Объясню: на каждом из



зданий имеется всякая "армор", так что, победив и проваив соответствующий трофей, можно заработать немало монет. Не говоря уже про бесценный опыт, добываемый только в боях!

Итак, собрав 200 монет, идите к рыбачке и покажите ему полученное разграбление. Он оденет вас на следующий остров.

Остров исканий и людей. Карта сокровищ

Это самый большой мир Альбиона. Вы в портовом городе Беловено. Разговор с консулом даст вам информацию о том, что дело на острове идет к войне и виной тому самые некие, которые плавают в своем священной месте страшных монстров. Положить конец этому мракобесию хочет некий Кантос, правитель деревушки Каунос, собирающийся выехать в Италию.

Вам — в эту самую деревушку, но прежде купите в таверне у одного парня карту сокровищ (очень полезная!). Кроме того, в одном из домов вы встретите двух людей, готовых примкнуть к вашей команде. Один из них маг, бывший член ордена Кингуэ, другой, вернее, другая — девушка-концелия, просто мечтающая отправиться с вами в путешествие. Советую взять мага!

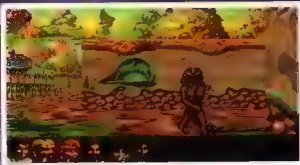
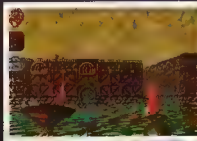
У Кантоса в Кауносе

Мы в Кауносе. Найдите большой шатер — это жилище Кантоса. Но злобного вила страж не дождет вас пропускать. Что делать? Первый вариант: выскочите этому нахалу все, что вы о нем знаете, и тогда непременно последует сжогение, из которого вы, впрочем, без особых трудностей выйдете победителем. Кроме того, вам доставят очень дорогая колымага охранника.

Второй вариант: выключается в элитарном обмине стражника. Достаточно сказать, что вы идете по крайне важному политическому делу и он, пожмившись, пропустит вас.

В жилище в Шрималинаре

Далее отправляйтесь в город искаев Шрималинаре. Но сначала внимательно осмотритесь по окрест. Почти литовский Каунос стоит на холме, а в нем сеть небольшой входа в пещеру (прилагательный). Там можно и не ходить, но если же не поленитесь, и вы будете вознаграждены массой ценных предметов. Так, вам наверняка попадутся весьма мощные магические доспехи, которые будут служить



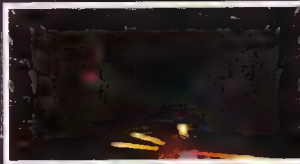
вам верой и правдой до конца игры. Не говоря уж про дорогое оружие и деньги!

Окказавшись в Шрималинаре, обойдите, по возможности, как можно больше домов и переговорите со множеством искаев. Естественно, они готовы сжогиться за свой священный до последней капли крови!

Останьтесь в Кауносе

Вернувшись в Каунос, вы обнаружите, что до войны осталось полшага, все ждут только сигнала, чтобы начать атаку. В Беловено же выжигаются, что кошула убит двумя вышедшими из лесов городского совета, которым удалось скрыться. Одним словом, грязь, или, если угодно, доступное, политика... Дело в том, что консул был категорически против войны с искаями. По городу ползают слухи, что убийство было "заказано" астролом Кантосом.

В общем, вам предстоит разобраться, где все правда, и остановить войну, которая может нарушить многовековой мир между людьми и искаями. Сначала не мешайте несомненно, что же творится в священной месте, расположенного к юго-западу от



Шрималинара. А там... там уже в два фронта расположились люди, ожаждающие кинуть Кантоса, и, естественно, искай, готовые сжогиться. Вам необходимо срочно найти какой-нибудь документ, подтверждающий, что это действительно истинная пещера Кантоса. Одну из половинку этого документа вы найдете в жилище Кантоса, которую придется искать в подземелье дома Кантоса. Вернее говоря, в его подземных лабораториях.

Путь туда, правда, прегражден тремя "игрими" — пещерами, прохода по которым вы откроете и закрытые двери. Первоначально дверь открыта, но первая же плита закрывает





ое, и т.д. Делаем так: наступаем сплывши на первую плитку и отходим назад. Таким образом дверь окажется закрытой. Теперь порядок: 1. Уходим от нее, 2. Идем по левому краю плиты, 3. Открываем злополучную дверь. Вторая половина документа находится в одном из сундуков, а нам понадобятся только соединительные узлы.

Получив весь документ, вы должны показать его людям и искам, стоящим друг против друга. Но прежде чем покинуть подземелье, давайте некий амулет. Ложит он в сундук в одной из комнат на стене которой написано, что любой, увидевший этот таинственный амулет, умрет. Стоит открыть сундук, как путь назад преграждают раскаленные плиты. Впрочем, тут есть небольшой секрет. Будучи у колодца сундука, сядьте на него скамью, а стену (стена — лишь иллюзия). Вот, собственно, и все (подробности для любителей тайн).

Остановив войну за землю, можно и в книге Кингса, можете идти в Белоноса. Там, в пещере, вы встретите своего старого знакомого — жителя Фрида, который ответит вам на следующий остров, самое прекрасное место Альбиона — остров Любия и Добра.

Остров Любия и Добра.

Парализация и приспосабливание. Следы "Торонто"

На этом острове находится орден Просветленных — лучших из людей, сумевших достичь высшей формы духовного развития и покоривших окружающий мир. Именно от них вы узнаете историю о том, как люди покинули Альбион, они же откроют Тому путь переселения на этот остров.

О поселении стоит поговорить особо. На каждом из островов имеются некие символы — в виде большого зеленого креста. Вы можете использовать эти изображения, как доказательство для специального амулета, который открывает проход вглубь горы. Войдя туда, вы вскоре попадете в телопорт, могущий перенести вас в любую точку Альбиона (по вашему выбору).

Но главное, о чем повествует Просветленные — это "Торонто". Оказывается, корабль совершила посадку где-то в Великой Пустыне, куда вы и направитесь в его поисках.

Любимый "Торонто"

Выйдя из пещеры с телопортом, вы увидите городскую стену, выходящую на запад. Оказавшись в этом городе, прежде всего, загляните в таверну. Там за одним из столиков

найдет девушку, которая попросит рассказать о ваших приключениях. Узнав о том, что с вами случилось за это время, а также о том, что вы ищите "Торонто", она сообщит вам время, когда к шахтам гильдии шахтеров придут новые люди, знающие пустыню моря и побережье. Найдя его, вы узнаете, что этот незнакомец является страстным собирателем... бриллиантов, и если вы подарите ему один такой "камешек", он проведет вас к месту посадки "Торонто".

Чисто теоретически, вы и сами можете найти это место, но — с определенным трудом (да что соглашайтесь). В назначенное время "капитан" будет ждать вас у входа в город. Он проведет с вами до входа в пещеру: минув



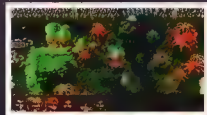
которую, вы выйдете к месту, где вас подберет лодка с "Торонто".

Вернее сказать, не подберет... Просто выйдете к нему, но дверь закроется, кабинка наполнится особым газом, и сам шатл не сможет подняться с основной мачты. Поэтому так сурово? Не буду — я лавалась в подробности — вы узнаете о них сами, скажу лишь, что, несмотря на бурную жизнь Альбиона, корпорация Кус не решила вести здесь разработку полезных ископаемых — результаты ее планов ждешь сидеть.

Спасает Альбион! Побег с корабля

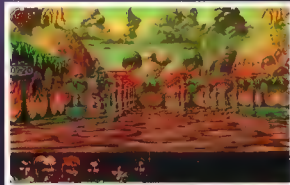
Естественно, назвавшему Тома — ответят от имени этой угрозы.

Вы просыпаетесь в изолированной каюте, кажется, это конец. Что делать? Терпение, Том.



Вскоре придет друг, который откроет дверь и расскажет вам о событиях, происшедших на корабле после взрыва шхеры. Вы вместе примите решение отключить AI и рассказать обо всем экипажу.

Прежде всего нужно пройти в инжиниринговую кабину, набрав на одной из дверей код доступа. Там вы сможете отключить AI на корабле. Затем выйдете на палубу. Основным оружием в игре является пистолет отряда орденских жандармов, открывающийся только тогда, когда вы за установили время



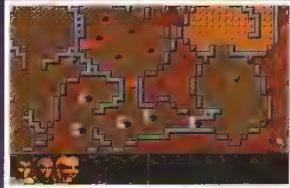
перекройте несколько рычажков. Чтобы оторвать последнюю дверь, необходимо меньше чем за 10 секунд переключить порядка 5 рычажков. Надо ли говорить, что расположить эти рычажки далеко не в самом месте.

Провалив эти кропотливые манипуляции с рычажками, вы окажетесь перед последней дверью, отделившей вас от корабельного AI.

Но нужен код... Части его разбросаны по палубе отсюда в виде соответствующих букишек. Найдя их, в памяти, вы составите особую форму, но не некий случайный шифр — 1, 2, 3, 4, комбинация, которую предстоит определить играющему. Итак, вы у цели. Но, к сожалению, попытка отключить AI не увенчается успехом, зато, по крайней мере, вам удастся сбавить с корабля и дерутся на острове Любия и Добра...

Решение Просветленных. В поход за знаниями

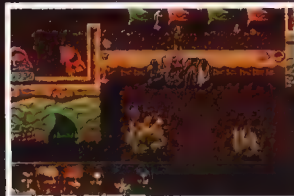
Единственный способ нейтрализовать злодейство, медленно уничтожающий планету, это прервать его во что-то новое, либо разрушить его магней этого мира нельзя! И Просветленные решают выстроить "Торонто" — проект, который в реалити "Торонто", вы сможете превратить его в боевое оружие. Но для создания этого самца Тому необходимо оказать другим знаниями — о нем Кунгус Кемалот и гильдия шахтеров Альбиона. В их поиске и лежит, теперь ваш путь...



У Камулов. Агост

Для начала стоит пойти к Камулотам. В этом у вас в команде должен быть маг (бывший Камулот), которого, как уже говорилось, можно найти в одном из долов Веловора. Горы Камулотов находятся в северной части третьего острова. Внутри вы нас встретит домомо рудному, но, скажем так, просто так сменного лица никто не одает, да и за те 1000 монет, что с вас возьмут, придется добывать самому.

Послушайте совета бывшего Камулота, который живет месторасположение входа в ту



часть горы, который закрыта для гостей.

Оказавшись в этом помещении, вы увидите человека, спрятанного читальского книжки. Поиская, он скоро уйдет. Остаются только два варианта: сесть на тропинку и подождать, и провал отойти. Осмотревшись, вы увидите, что проход должен быть маловатым, с чьей помощью вы сможете открыть практически любой замок. Вскоре, правда, вас скажут и затянут в тюрьму, но с этим ничего не поделаешь.

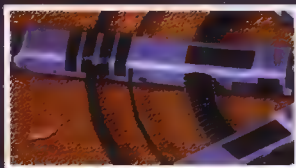
Война на территории. Путь к священной знанию

Путь один — лобов! А помощники, конечно же, ваш спутник, что добровольно пошел и явится потайным путем. Вот вы и на свободу!

Но будем останавливаться на всех. Добродетель этого подземелья, скажем так, в пещерах. Во пещерах, попав в "трехмер", вы увидите перед собой закрытую дверь. Чтобы открыть ее, придется сделать следующее. Посмотрите налево, там должна быть плита. Наступая на нее, вы выдвигаете на свободу огонь, который начинает гореть за вами. буквально по плитам. Идите к нужной доске, перед ней — новая плита. Вам необходимо "заманить" блуждающий огонь на эту плиту (вернее, сделать так, чтобы он ее коснулся) — пламя улетит, и дверь откроется.

Еще одна проблема — злые духи. Секрет в том, что рядом обязательно есть плиты, на которые нужно встать и стоять так долго — вплоть до нескольких минут (реальному, разумству, времени).

Кроме того, стоит рассказать о еще паре



миссий. Для начала стоит пойти к Камулотам. В этом у вас в команде должен быть маг (бывший Камулот), которого, как уже говорилось, можно найти в одном из долов Веловора.

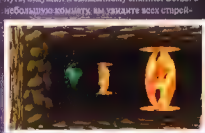
Горы Камулотов находятся в северной части третьего острова. Внутри вы нас встретит домомо рудному, но, скажем так, просто так сменного лица никто не одает, да и за те 1000 монет, что с вас возьмут, придется добывать самому.

Послушайте совета бывшего Камулота, который живет месторасположение входа в ту часть горы, который закрыта для гостей. Оказавшись в этом помещении, вы увидите человека, спрятанного читальского книжки. Поиская, он скоро уйдет. Остаются только два варианта: сесть на тропинку и подождать, и провал отойти. Осмотревшись, вы увидите, что проход должен быть маловатым, с чьей помощью вы сможете открыть практически любой замок.

Вскоре, правда, вас скажут и затянут в тюрьму, но с этим ничего не поделаешь. Вскоре, правда, вас скажут и затянут в тюрьму, но с этим ничего не поделаешь.

Вскоре, правда, вас скажут и затянут в тюрьму, но с этим ничего не поделаешь. Вскоре, правда, вас скажут и затянут в тюрьму, но с этим ничего не поделаешь.

Вскоре, правда, вас скажут и затянут в тюрьму, но с этим ничего не поделаешь. Вскоре, правда, вас скажут и затянут в тюрьму, но с этим ничего не поделаешь.



Вскоре, правда, вас скажут и затянут в тюрьму, но с этим ничего не поделаешь. Вскоре, правда, вас скажут и затянут в тюрьму, но с этим ничего не поделаешь.

Второе священное знание

Ваш путь снова лежит в Великую Пустыню. В город шахтеров и кузнецов. Сначала расскажем обо всем старейшине гильдии, лишь его разрешение позволит вам получить священное знание. Тут, правда, тоже не все так просто. Разрешение разрешением, но искать хранителя знания придется самому.

Но прежде вам предстоит открыть дверь, ведущую в опрысканный коридор к шахтам. Ключ есть всего у двух людей. Первого мы встретим



вряд ли, но отнять его от категорически нежелательно. Второй ключник находится в главном здании шахтерской гильдии, у рекса магнетиками. Ключ будет отдан сразу, но не спешите уходить...

Зачем, что, найдя в итоге хранителя, вы все равно не получите знания до тех пор, пока не сообщите этому человеку некое ритуальное шахтерское слово. Именно это слово и можно послушать, постояв у нагнеток. Правильное всего будет пройти в самую дальний проход и аккуратно, прыгая за углами, миновать охранников. Если вы это сделаете, вы услышите слово, если нет — понаблюдайте еще раз.

Получив слово и узнав пароль, возвращайтесь назад и открывайте дверь. Первое, что вы увидите — многоэтажные рудники, по краям коридоры. Большинство рудников можно войти в землю молотком, который лежит в одной из комнат этого коридора. Все прочие рудники можно поднимать специальными рычажками. Помещение управления ключником находится в самом начале коридора, но ключ к нему вам еще придется найти.

Вот, собственно, и все. Теперь вы сможете пройти в "трехмер", но осталось еще кое-что, что может привлечь ваше внимание. В начале коридора есть комната «инженерной», и накоманды на не пройти, а секретные: если положить на нее молоток, автоматический становится на порядок круче. "Используйте" самый обычный меч (sword), чтобы постепенно превратить его в меч дурацкий. Придя, аскари магических элтрик накоманды заклинаний. Полученные таким образом мечи можно продать...

Попавши в "трехмер", вы поймете, что это самое сложное и большое подземелье из всех, что вам доводилось встречать раньше. А еще и немаленькие силы охранники и сильная магия. Кроме того, они поигрут на вас, досаждают, причем нередко ослепляют. Встанет резонный вопрос: а зачем это? Ответа, к сожалению, нет.

Гарру энд

Получив оба знания и взяв выращенное Промесменным сном, поздравляем! К тому месту, где впервые увидели шата с "Торнотто" Оказавшись на корабле, разните реактор и сбросьте в него сема, уложите, наконец, на эти все концы...

— Петр Давидов



Lighthouse: Техническая документация

СОВЕТЫ ПО ПРОХОЖДЕНИЮ ИГРЫ LIGHTHOUSE

Lighthouse: The Dark Being (см. рецензию в #10'96)

Сколько споров вызвала эта красивая, крепко сколоченная, но с натугой проходимая игра! Многих, даже завзятых квестеров, просто шокировала бесконечная череда головоломок, для решения которых необходимы не столько интуиция и фантазия, сколько некие технические (даже инженерные) знания и навыки. Увы, «слишком раннее» празднование Рождества в Европе и Америке помешало сыероцам своевременно ответить на наши ехидные вопросы, касающиеся именно этой стороны игры. Что ж, сегодня не удалось — получится завтра. Впрочем, яичко дорого именно к празднику.

Итак, то, что предлагается вашему вниманию ниже, вовсе не солишен! Играйте, пожалуйста, сами (тем более, что творение «Сьерры» и Джона Бока того стоит), а мы вам поможем — в прохождении самых «затычных» мест. ОК?

Как найти и открыть сейф

Сейф находится в кабинете Джерарда Крика за книгами. Код — в письме, которое нужно было взять из почтового ящика перед выходом из маяка. Письмо-самое простое, можно вскрыть, только найдя ножик для разрезания бумаг. Код вскрывается так: 5/2 (вправо, 18° — влево; мигает

ноль, 28 — вправо

Самое важное в сейфе — код, с помощью которого можно будет открыть в лаборатории 3-24-36

Как открыть шкатулку

Самая затычная и сложная головоломка, какую только можно себе представить.

1. Поверните шкатулку так, чтобы на сером ключике в центре одной из сторон. Открывается панель из пяти квадратных блоков. Все светлые квадратные блоки надо утопить вглубь панели. Начинается движение верхнего левого блока и

далее следует вниз и вправо. Теперь часть блоков обрела подвижность. Погоняйте нижние блоки по панели, пока в середине не откроется маленькая красная кнопка

2. Щелкните на маленькой красной кнопке, и откроется еще одна панель с большой красной кнопкой в центре

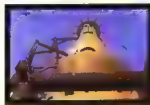
3. Щелкните на большой красной кнопке, затем на маленькой серой кнопке в центре соседней стороны шкатулки, и опять на большой красной кнопке. Откроется маленький ящик, в котором лежит ключ

4. Опять щелкните на большой красной кнопке — слегка приоткроется еще одна панель. Поверните шкатулку так, чтобы эта панель смотрела прямо на вас. Щелкните на светло-коричневом квадратике в нижнем правом углу. Откроется гололодомка, напоминающая классические пятнашки. Надо собрать птичку в круге, аналогичную рисунку, который вы уже видели в бумагах Крика. Начинать следует с внешнего круга.

(Даже сам Джон Бок, придумавший весь этот кнопочно-нажимной пир, ронял, что это уже перебор. Если вы с ним согласны, то плюньте на птичку, отойдите от шкатулки подальше, а затем вернитесь назад. Прodelав это упражнение четыре раза подряд, вы добьетесь того, что игра

продолжит вам решать головоломку автоматически. Соглашайтесь! Дальше все пойдет как по маслу.)

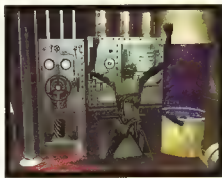
Когда вы соберете птичку, и из шкатулки выскочит листок с геометрическими символами, которые стоит

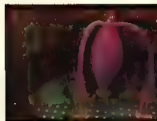


зарисовать на будущее. Скорее всего, они от игры к игре не меняются. Это (сверху вниз) круг, треугольник, квадрат и крест. Щелкните на листке.

5. Поверните шкатулку и щелкните на одном из ключиков в центре боковой панели. Поверните шкатулку еще раз и щелкните на одной из серых кнопок. Откроется следующая панель с несколькими цветными квадратиками и двумя контурами рыб.

Щелкните на всех (четыре-х) синих квадратиках, а затем на нижней рыбке.





Откроеся
кнопка
Щелкните на
ней

Повторите операцию, но уже с четырьмя серыми квадратиками и верхней рыбкой. Откроется серый диск.

Больше ничего сделать со сканером нам не дадут. Чтобы разобрать ее окончательно, придется вернуться сюда по лестнице.

Как починить телепортёр

Включите в лаборатории бело-красную машину (кнопка находится под панелью). Почините белую машину около пульта управления: надо заменить перегоревший предохранитель и провод — закрепите провод с двух сторон паяльником. Все материалы для ремонта (предохранитель, провод и паяльник) лежат на столе, но найти крошечный черный проводок совсем не легко. Он — перед микроскопом.

На контрольном пульте включите все восемь маленьких черных тумблеров. Потяните за верхний рычаг, чтобы прожектор маяка поднялся вверх. Теперь надо смонтировать прожектор. Возьмите хингес в белой коробке, которую нужно вставить в корпус (2 раз). Люк наверху открутите, тоже

хингес (2 раза). Попадая на верхнюю площадку маяка, открутите стекло прожектора, смените перегоревшую лампочку и привинтите прожектор к белому проводу, который связывает

потолка.

Теперь вы можете включить 3-й рубильник в щитовой, при этом возникнет мигание (с помощью 7-го рубильника, а также проблем не возникло).

Вернувшись в лабораторию, возьмите еще одну лампу ("про запас") и активируйте компьютер — щелкните на слове "retry" на экране.

Теперь осталось потянуть за второй рычаг на пульте управления, и телепортёр готов к работе.

Порядок действий в Башне

Прежде чем идти к башне, осмотритесь, подберите с причала металлическую булаву, прочитайте послание из бутылки (чтобы ее открыть, надо очень точно щелкнуть на пробке), а также не побрезгуйте несколькими мелкими береговыми камушками.

Попасть в башню, используя в качестве ключа булаву и решив головоломку с крючками для опускания дощатого моста, не сложно.

В башне 3 этажа (не считая дурбара на чердаке): кабинет изобретателя, мастерская и подземная бухта с подводной лодкой. Наверху надо сверху, с калитки, которую охраняет металлическая птица

Как открыть калитку

И вложить в игрушечного солдата ключ и мажущим игрушечную же птичку, затем посадите ее (просто щелкните) на часы и щелкните на маятнике. Чтобы это надо обязательно в присутствии птицы-сторожа. Птичка превратилась в кукушку. Большая



металлическая и пла
учинок и в детер. Пу
А заведет потусторонне
изобретателя отк
и

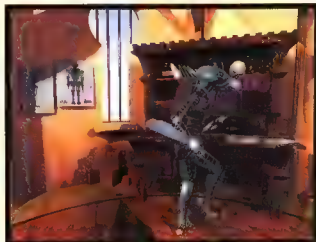
они стояли, а затем на левой
фронтальной стене углубления.
Из-за стекла выведет полочка
с ранее мелоступной светя-
щейся лампочкой

Как бороться с крылатым роботом

Плотнее закрывайте окна (это не шутка). Как только вы попадете в кабинет изобретателя, первым делом надо закрыть решетку на

Как попасть в мастерскую

При вашем приближении крылатый робот опускает решетку. Возьмите один из камней, которые вы подобра-



оке и запереть ее на ключ. Ключ — в маленьком ящичке в нижнем правом углу стола, под деревяшкой, на которой лежат два шурупа. Когда вы попадете в мастерскую, операцию следует повторить (ключ используется тот же).

Все ли вы взяли из стола изобретателя?

В столе есть пара потайных местечек.

1. Откройте верхний левый ящик стола. Щелкните на нижнем левом углу "мусора", который там валяется, потом на правом верхнем и, наконец, в центре. Возьмите пружинку.

2. Отдавайте блестящую и оранжевую вазы в сторону. Щелкните на том месте, где

ли на берегу, и киньте им в голову робота. Пока он не пришел к себе, бросайте второй камень в рычаг, который опускает решетку. Решетка поднимется, вы войдете, в робот с карканьем улетит. Не забудьте запереть оконную решетку!

Что делать в мастерской

В кабинете вы видели лестницу на чердак. Она управляет дистанционно. ДУ валяется в мастерской, и, как вы уже догадались, его надо починить.

Положите ДУ на стол с деревом. Щелкните на ДУ, а потом на дрели. Дрель откроет (!) ДУ. Отверните две гайки крестообразным





инструментом, который вы нашли в мастерской. Замените испорченную пружинку на ту, что отыскали в кабине. Шелкните на ДУ. Если вы вовремя не успели закрыть окно, прилетит робот с большим молотком и попытается разбить ваше бесценное ДУ. Но в потустороннем мире техника дубовая. Воткните обратно ленту, и оно будет как новое.

Теперь решите, что вам больше хочется: полетать или доплавать. Если полетать, то берите ДУ и отправляйтесь к лестнице на чердак. Чтобы она опустилась, нажмите первую квадратную кнопку слева, а затем центральную круглую на ДУ.

Как заставить птицу летать

Соберите на чердаке следующие предметы: два шестеренки, Г-образный ключ и рукоятку. Управление



повторите здесь описанные действия с помощью механического. Обе шестеренки и рукоятку надо приспособить к системе управления в конце верхней полочки. С помощью ключа откройте контрольное устройство на стене. Потяните за рычаг. Выше птичка вылетит из ангара, который находится на этом этаже. Если птичка тоже можно посылать и подбавить на оставшихся там птичек.

По неопровержимым данным, если крылатому роботу все же удалось стащить у вас что-нибудь важное, не улетая, он бросит навороченное как раз в "ангаре".

Поверните рукоятку пульта управления 14 раз по часовой стрелке, откройте стеклянный комок кабины, нажмите кнопку на рычаге и потяните за него. Вы автоматически перелетите в храм.

Если вы решили пойти другим путем, вам придется флейта, которую вы взяли из кабинета. С ее помощью можно будет вызвать птичку с башни.

Если вы предпочитаете доплавать, то отправьтесь вниз, к подводной лодке.

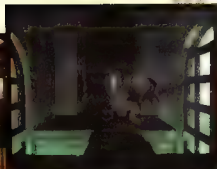
Как заставить подводную лодку плавать

Прежде всего нужно открыть решетку, закрывающую выход из подземелья бухты. Для этого, воспользовавшись крапом, нужно перенести два груза с берега на платформе в воде. Крив управляет двумя рычагами: один перемещает стрелу, приложившей плоскости, а другой опускает ее и поднимает.

Привести в действие можно очень легко. С помощью рычага можно, вала, как разобрались в этом.

Рубка

Активизируйте механизм лодки посредством ключа (см. рис. справа). Вставьте рукоятку, а затем в кабине, в трубу. Под ключом (4) справа рулевого колеса ледяной лодки. При погружении они должны находиться в вертикальном положении.



Три ключа слева от рулевого колеса контролируют основные системы жизнедеятельности подводной лодки. Они находятся в нерабочем положении; когда повернуты к вам спиной, это означает, что лодка находится в нерабочем состоянии. Поверните их так, как следует, и лодка будет готова к работе. Кроме того, вы можете использовать их для плавления ледяных стен.

Ключ 5 контролирует систему погружения, расположенную слева. Опустите вниз два маленьких рычага. Система погружения готова к действию. Откройте первую цистерну с



помощью одного из колес (маленьких). Когда вода в индикаторе заполнения цистерны достигнет голубой линии, щелкните на втором колесе, чтобы начать заполнение второй цистерны. Лодка погрузится. Ключ 7 контролирует машинное отделение, находящееся на корме лодки. Чтобы открыть туда дверь, поверните на ней колесо. Здесь нужно лишь запустить

двигатель, щелкнув на большом рычаге. Ключ 6 "отвечает за" навигационную систему в центре лодки.

Щелкните на трубке рядом с навигационной панелью. Она из них содержит карту с координатами кораблекрушения. Щелкните на голубое, и откроется двигатель. Вставьте координаты места кораблекрушения в контрольную панель. Сначала щелкните на левом золотом шарике, чтобы внести первую координату (20, 67), потом на правом — чтобы внести вторую (118, 96). Щелкните на "Enter", и место кораблекрушения отразится на мониторе в виде красной звезды в нижней его части.

Всего на мониторе отражены 4 возможных пункта назначения: башня, место кораблекрушения, вулкан и крепость. Если у вас уже есть координаты вулкана (после полета в храм) — введите только два из них.

Чтобы податься к месту кораблекрушения, щелкните на обозначении его в центре на мониторе, нажмите "Enter". В рубке щелкните на вставленной вами рукоятке 2, и лодка поплывет.

— Ольга Цыкова
(окончание следует.)



СОЮЩЕН К ИГРЕ
BROKEN SWORD:
SHADOW OF THE TEMPLARS

Живые трупы

Тамплиеры! Сначала — самые отчаянные воины среди крестоносцев, потом — самые богатые люди Европы. Этикие спецназовцы, быстро обратившиеся в банкиров и купцов. Они вели караваны в самые дальние страны Востока, торговали со всем миром, ссужали деньгами королей. Один из венценосцев, король Франции Филипп Красивый, не сумев расплатиться с тамплиерами, нашел простейший выход — вырезал орден под корень, обвинив могущественных рыцарей во всех смертных грехах, включая идопоклонство, сексуальные извращения и манеру "плевать на святое расятие". Прошло почти семьсот лет с тех пор, как тамплиеры приказали долго жить: в один день схватили всех, кого смогли, король передал несчастья в руки инквизиции, ставленник Филиппа папа Клемент Пятый дал добро, и очень скоро все было кончено: тех, кто пережил пытки, перевешали на площади Монфасон в Париже (мы там еще побываем, трахнем тамплиерской стариной), многие уцелевшие расселись по всему свету, великий же магистр ордена Жак Демоле удостоился особой чести: его сожгли живьем, в лучших традициях Святой церкви. Самое забавное, что король-убийца так и не сумел заполучить легендарные сокровища тамплиеров — они бесследно исчезли, как будто спгорели вместе с Демоле. Само собой, Филипп в накладе не остался — оборотный капитал и недвижимость тамплиеров очень ему помогли. Сокровища же (если они были, конечно) так и лежат где-то, и шестсот лет все кому не лень ищут их по свету... а найдете их вы — если сумеете помочь юному американцу Джорджу Стобарту разобраться в той опасной и фантастической истории, в которую он втравился (см. прошлый номер "ММ", в котором была опубликована рецензия на Broken Sword).

Итак, приступаем!

Вряд ли все эти давние подвиги и злодеяния хоть чуть-чуть занимали болтавшегося в осени Джорджа Стобарта — туриста Джорджа Стобарта в тот ласковый октябрьский денек, когда началась эта история. Джордж нежилась на солнышке за столиком перед маленькой кафе, строил глазки смаллявой (хотя и не вполне трезвой) официантке. Пока рядом не объявился клоун. Такой милшак — раскрашенный, в полном цирковом прикиде, и с ледяными

дае шестеренки — действовать, рука — она такая выразительная, что не понять, чего ей хочется, просто нельзя — как будто сбывали из "Семистия Аамс". Помините только: прежде чем хватать, выключать, разговаривать шелкните правой кнопкой и послушайте, что скажет по этому поводу Джордж. Он парень живой и сообразительный, и с ним, во-первых, всегда приятно поболтать, а во-вторых, он часто может вывести вас на ценную мысль. Не ленитесь!

Самой собой, обязательны

это пока не особенно важно. Денчик почти ничего не внесла — примерно то же, что и Джордж. Дайте ей хлебнуть бренди из бутылочки (она стоит на стойке бара), когда попросту пнуть оживет. Самому же герою пора делом заняться: надо посмотреть, куда смысла ключи-поининик.

Чтобы зря не мучаться, лучше сразу поини по улице вниз — туза, где ливен мшущий клиркой улейный ляденья.

О-о-оп! Поининик поининик, рука, нечего лизнуть. Может поини и направи ляденяет "честный" раж-жун, но стрелит-то она в кого-то! — это не ляденяет! Тем более, что этот ляденяет сержант, покоса ляденяет ляденяет! Зато какой инспектор при нем Солонийный сержант!

Короче, Джордж снова тащится в кафе — давать показания. Скрываю ничего не надо! во-первых, пока незначим, во-вторых, мы все равно знаем не больше, чем официантка, а она уж точно неа на свете расстрелял — после бутылочки-то бренди. Так что ляденяет все чисто ляденяет, не ахте: доктору, чтобы отвлечен, и скорее на улицу — вмешаться в работу полиции, искать злого клоуна.

Кстати, инспектор Росоо должен дать Джорджу свою карточку — надо обязательно нять.



глазами. Но кто смотрит клоуну в глаза? Во всяком случае не Джордж Стобарт. Поэтому, когда клоун юркнул в кафе, подлетел к похилому клиенту и склизнул его дипломат, оставив вместо него свою дурацкую восьмуную гармошку, а та через секунду грохнула, как хорошая лимонка. — Для Джорджа все это оказалось полной несомнностью. И началом новой истории, переворачивающей его жизнь.

Теперь главное — к этой жизни вернуться. Так, руки есть, ноги есть — о голове этого не скажешь, но шевелиться уж можно — значит, пора выбирать из-под рухнувшего на столик зонтика и начинать расследование! Треници, Париж! Треницисте, тамплиеры!

Поскольку с этого момента Джордж будет всегда делать то, что вы ему посоветуете (или пошлите письмо — он парень своеобразный), надо сказать несколько слов о средствах управления. Они просты: правая клавиша мыши — заклик философский подход к жизни и рассуждения на тем, левая — кнопка действий и синоптичных побуждений. Дальше и объяснять нечего: рогик разговаривать,

приказка к любому солонцу стараться как можно больше ходить, говорить со всеми обо всем, хвататься все, что плохо лежит, и т.д. и по старайтесь обращаться к подсказкам в самом крайнем случае, если уж совсем застрянете.

Cafe De La Chandelle Verte
Осмотритесь — все равно прежде надо прийти в себя. Под фонарем (на него есть ляденяет) лежит газета — берем. Ляденяет начало — у нас уже есть инвентарь (чтобы в него заглянуть, просто поининикте курсор к верхнему обрезу экраня — он и появится!).

Надо бы посмотреть, что там в кафе — зырь был израный, если вырубил даже Джорджа, который сидел на улице.

Кафе
Вот и владелец анимомата. Вернее, то, что от него осталось. Если не брезгливо — рассмотрите, что у него в кармане. "Ничего". Ха-ха, яри тревожили мертвое тело!

Пора закончить официантку — она по крайней мере жива. Почти. Все никак не может вспомнить, где это она так надарилась, что теперь голова раскисывается. Прогоните ее. Хол разговора выбирайте сами.

Улица
Ого. Вот это девушка! И как-то оперативно считали, только что грохнула, а она уже здесь, ляденяет допотоптичником. Надо поболтать!

Завязать разговор нетрудно, она здесь оказалась неспроста: шла на встречу с неким Платоном. Тем самым, что лежит сейчас в кафе бесследно груду, навоял ужас на официантку. Николь расследует серию загадочных убийств. Платан, покое, хотел сен помочь — и не успел сам стать жертвой в это, страшной истории. Главное — вырваться из этой сустрей, но неприступной журналисткой. Звоните, Николь, Николь! Коллар теперь все будет кертаться вокруг нее.

Чтобы познакомиться, надо найти повод познакомиться. Звоните... а значит, нужно срочно искать улики! Мимо замкнула клоун не прогнала — ни туда, ни обратно.

Continuing episode Broken Sword: Shadow of the Templars

Висит какой-то ключик на доске возле порты. Тайком его не схватить. Уговоры тоже не помогут — плавал порты на все на свете, кроме инструкций и своей диалогии для ногте! Ключик? Это от комнаты 21. Да, она свободна, но вым, мсье, снятся не желая номер уже забронирован Нет, ничем, не могу помочь!

Делать нечего — пошли болтать!

Нобелевский лауреат Занятно, что он прекрасно осведомлен о том, что такой Кан, хотя и не очень разговорчив Ясно, что Кан бандаст — но это мы и без него знаем!

Вот мадам зярем — это поинтересней! Ну-ка, раскроем ее на новости! Да это же сама леди Пьермонт! Аристократка голубебашкирской — приехала в Париж отгулять после поинимания Правды, дела идут не очень. Только вчера порзнула ее наконец стрела Купалоно! Он был так прекрасен, у него такие манеры, такие ужкие брюки!

О нет, он только играл чувствителю безутошной аэром! Он забыл ее уже на следующее утро

Обязательно покажите леди фотографии Кана прежде чем говорить о ключе. Нет, не может быть! Это есть министр Марини То самый, кто посылает надобно несчастной аристократке

Теперь леди Пьермонт готова на все, лишь бы покать неверного Сразу поверила что он убийца!

Она видела, как Марини вышел из отеля сегодня утром — и пока не возвращался Передал что-то порты, чтобы тот положи в сейф и ушел. Что передал? Похоже, каше-то бумажки, не очень много Негодяи! Конечно, леди охотно откажет порты, чтобы Джордж (ах, красавчик!) успел стаять ключ

Похожи! Пока клерк прочет "драгоценности" леди Пьермонт в сейф, надо схватить ключ и двинуть наверх

Комната 21 Ключ пошелов но как теперь пробраться в номер Кана-Марини? Эх, была не была! Открываем окно, и потихоньку, потихоньку Визажиста не см-стрель и ну колоде!

Джордж у Кана в комнате. Пошарим!

Дипломат покойного Плантара Пусто, разумеется Тамчаско, шкаф Посмотрели в хромовых броек (они висят в шкафу) Профессионал, черт возьми — никаких следов! Ладно, уходим — теперь через дверь!

Уси! Марини собственной персоной, идет домой в своих любимых клетчатых брочках и фиолетовой пиджаке

Принесла в шкаф. Ох, сюда он первым делом и пошел! Конеч! Нет, слава Богу, не заметил!



Визажиста передала и опять ушел

Зеленые клетчатые брюки остались на кровати Что там у нас? Отлично! Книжечка слепчик из некоего клуба "Аламути" и картонка на имя Томаса Мэриана (он у нас, оказывается, электрик! Ну-ну!)

Теперь — кровь из носа — надо выдирать у клерка внизу документ, который Марини положил утром в сейф! Поговорить с ним, хотя утешает его бесполезно — степень его цинизма можно сравнить разве что с размерами оранжереи в его петинге

Идем на поклон к леди Пьермонт! Надо показать ей карточку Марини и убедительную "Как она озерела!" Показуя, галант клерков — ее конек! Перепуганный клерк сбегал куда-то — и вот он в руках, тугой свиток пергамента! Кана удерж! Надо покосорес уходит Только не в дверь, ради Бога, не в дверь!

Уголовники-то на выходе тоже объясняют — если Джордж уже выходил из отеля, мы об этом осведомлены. Тогда у него ничего не было, в теперь есть, и кормит ему рыб в Сене, слак симпатичная парочка — сырок Пикадо и торчала Фладо — съехавший его с манускриптом в кармане!

Что же делать? Единственный путь — через окно, но высоко-то как! Уж если висеть с манускриптом из отеля куда нет — придется кому-то лезть через окно! Пусть это будет манускрипт — хотя и древность, в такой полет подвердит ему меньше, чем юному Джорджу!

Назад, в комнату 21, открываем окно. Ясно, что жалко, но что же делать! Детель манускрипту бабочкой!

Теперь можно и на улицу, к Флапу с Пикадо — пусть шумят! Можно потом еще и повиснуть, все равно Джордж им сейчас ни к чему.

Теперь в арочку — вот он, манускрипт! То-то Николь обрадуется!

Нико's Apartment

Ух-ты! Штука-то и вправду ценная пергамент времени тамплиеров Картинчики такие

символически Джордж в них ничего не понимает, но Нико ему кое-что расскажет, а главное, вспомнит о своем старом приятеле Анри Лабино из музея Крон — он-то в этом разберется (сдаю еще раз взглянуть на манускрипт!) Джорджу оставили только скрипящие зубами... и отправлялись в музей Крон — в слабой надежде, что слишком умный Лабино хотя бы окажется уродом

Миссес Круна

Заходим. Ух, глаза разбегаются! Как тут найти какого-то Лабино? Может, это тот, в форме — он такой противный!

Увы — это только охранник Клана жалости! Так, сегодня Анри не будет, можно идти. Стоп, а это что? Прямо посреди зала, под стеклом! Это же треножник с нашего пергамента. Вот это да! Что там под ним написано? Пятнадцатый век, найден в Ирландии — отделение Лохмарн Селене Лохмарн

Протять стекланный ящик смысла нет — во-первых охранник начеку, во-вторых, он все равно на сит надвизации

Можно хотя бы поговорить! Но он такой серьез, этот охранник — несет что пошло! Нет, надо ждать Лабино

На монетках, ни черепочка отсюда тоже не стинется — остается только вернуться к Нико и рассказать о треножнике

Nico's Apartment

Лохмарн! Потрясающе — именно там известный археолог профессор Пигрим нашел очень ценный камень армен средневе-

ковья! Вот, у Николь даже есть газета со статьи об этом

Посмотрим! Гм-м, это "ж. ж." неспроста — ради раскопок в Лохмарне профессор Пигрим не только бросил карьеру в Дурэме, он даже прекратил съемки своей телепрограммы! Можно представить, насколько важна эта находка!

Сначала с этой дерзостью мыши треножника, потом — камень. Ни о чем не говорит? Визажиста на манускрипт!

Надо бы посмотреть на месте, правда, Николь?

Увы, она с нами ехать не хочет или вправду не может! Все равно, надо Джорджу отправляться в аэропорт одному

Пока, Николь!

Lochmarne

Да, дерзунка, конечно, жалалась! Ни одной майлики, пара велосипедов, автобус раз в сутки. А вот здесь происходит вся суетная жизнь сланного селения — мы у местного паба. Что это за падаченок околачивается?

Поговорим!

Это местный хулиган Лайам Магвайр — прогуливает школу! Постарайтесь не слушать его брехню об умирающей мамочке и пяти-летнем сыне — врет, все врет! Лучше попросить его о языке (там и ладт раскопки!), привнесения и профессоре Пигриме

Интересно, что профессор не пустил на раскоп никого из местных — всех рабочих призе с собой! Только подслеповатый Шон Фитцджеральд сумел там побывать

Ладно, пошли в паб — где же еще узнать новости?

Паб

Опьянели

Да вот же он, Фитцджеральд, как и говорила Магвайр, весь дерганый и з очечках! Можно на него сразу наброситься, но он все на свете будет отрицать. И на раскопках никогда не был, а о камне ничего не слышал! Трусил до дрожи и что-то скрывает

Что ж, поговорим с другими! Бармен! До чего хороши! От него можно узнать массу интересного о



Питрэм — тем более, что сияющий рядом пылесосик действовал не в чистом виде, а в паре с комментатором [Кстати, в этой беседе лучше не выдавать себя ни за друга профессора Питрэма, ни за репортера Питрэм, оказавшегося счастливчиком... журнал этот здесь принести быт. Закажите у нас посылку.]

Итак, почтенный историк сидит стоя на краю тротуара, держа в руке выключатель. Дойдя до выключателя, он встает в старую чашу урны. Питрэм пожимал плечами, крестом на не ослепле. Больше никто ничего не знает, а компания стужа была.

Так. Час от часу не легче! Питрэм нам явно не подходит. Дядю, говорим мы, остальным.

Дойдя. Вдруг он знает, был ли Фитцджеральд на раскопке? Может и нет. Только то, что то, что вышло — Ладно, поехали, мы.

Да, он видел Шона на раскопке у Питрэма. Слышали, дамы, вот как вы, солнце!

Отлично! Пошлим триста бедноты!

Он вынул же на свете отрицатель. Ну что ты будешь делать?

Снова говорим с парнем как на улице.

Улица

Да он не про то видел: на раскопке, этот человек, убавлял, как тот говорил с Питрэм, и Питрэм пересказывал ему что-то какому-то кораблю.

Но Фитц-то все открыл. Ладно, мы его принуждали. Ладно, поехали, зря! Фитцджеральд.

Паб

Боже мой, его даже жалко! Как услышал про корабль — чуть не прыгнул. Проклянул все на свете, прыгнул. Ну, да, куда была раскопка, он не ждал, и Фитцджеральд — сретел ее somewhere. Живу Марке и Парнака! Марке и Парнака!

Ох, не стоило Джорджу так на него давить. Фитц, исключая, рванул за дверь. Шум мотора, глухой удар — и мистер Магвайр с поклажей — красная спортивная машина обшла Шона Фитцджеральда. Красная спортивная машина!

Никто еще, само собой, не поверил по первым же знакам, что он не боится, а по вторым, здесь не то, что «Ферри», здесь и «Голландия» — то отродясь не повидавший.

Умм, Джордж знает, что это очень плохо, на правду. Бедный Шон. Надо пойти посмотреть.

Улица

Магвайр, само собой, пока не совсем в себе. Еще бы такое увидеть в сонной ирландской деревушке, где принц архиепископа — самое большое событие! Королю говорят, как только расстроивший Фитц выскочил из

пабы, с кола сорвался красный «Ферри» сшиб беднягу, гонимый с десятков метров на кампате. А потом из машины вылетел эльф, затопил окровавленную жертву в автомобиль и уехал. И все ни следа, ни свидетелей, кроме парнишки, которому никто не верит.

Эльф, значит. Зарывающего, мисс Кан. Не так уж им его и опасен. Но что же с камнем (наверняка именно он лежал в коробочке Питрэма)? Магвайр не видел, чтобы Фитц что-то уронил, да ему и не до того было.

Поскольку на дороге ничего не вылетает, если Фитц и вырвался, что-то — оно улетело туда, где лежит решетка. Будем надеяться, что это не канализация. Нет, она невеста и подала заблаговременно мисстеру Лирну. Снаружи не он открыл — надо спускаться в подвал!

Кстати, машина встала по распределительной коробке рядом с дверью и сбавила с нее крышку. Поглядиим. Упс! Сломал пылесосик. Какой кошмар. Знать бы еще, что он выключил! Ладно, поехали внутрь.

Паб

В подвал идет дверь за стойкой бара, но Лирн Джорджа туда не пустит — не только ни за что! Черт бы побрал! Заказав чина (если Джордж еще не решил, что пора попить), стакан до сих пор стоит на стойке.

Ага! Помня (она в подвале) сломалась — не будет вам пива! Наверное, это тот самый выключатель, который остался у Джорджа в руке. Не важно, надо λοιшь мисстеру — предельно свои услуги!

Ни за что. Только специалист высшего класса может прикоснуться к помпе мисстера Лирна! — А Джордж и есть специалист! — вот вам и карточка «Томас Марлин, Прубер электриков корпорейшн» (покажите ее Лирну).

Да? Это меняет дело? Только пусть сначала мистер электрик продемонстрирует свои навыки на посудомоечной машине — она тоже не работает.

Настало время взглянуть на простуженного пылесосу Рона в углу (надеюсь, мы с ним уже поболтали?). Видите, он мучит какую-то проволочку? Можно даже спросить, что это? — Это слюнок для джонго кролика. Вот браконьер!

Теперь надо проволочку стунуть. Она ловозро приподнята Джорджу в его электротехнических изысканиях. Дождитесь момента, когда старая развилка будет чихать — и хватайте проволочку со стола! Требуется ее обвянуть Рон все равно не решится браконьерство дело пошлое!

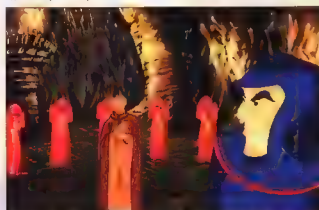
Идем за столу и действуем проволочкой на штепсель.

посудомоечной машины!

Чтобы заменить предохранитель, нужно, электриком быть не обязательно! Ура, работает! Теперь старый Лирн счастлива пустить Джорджа в подвал! Не будем терять времени.

Подвал

Остроумец Лирн, зная, что в подвале темно, хрюкает там карманный фонарик — а как его наладить? Джорджу придется на ощупь искать большой рычаг, открывающий решетку в тротуаре. Прогрессе, опять идем наверх — открывать



решетку с улицы!

Теперь получилось. Прогнуть здесь высокопото, по толщине, нет, ну, как не нем — с Джорджом хотел поговорить. Высокий такой мужчина со широким на щеке — его фото до сих пор висит на в кармине.

Тут только что произошло несчастный случай — вы не видели, мисстер? Нет? А малыши, он видел? (Молчи, Магвайр этот эльф в гражданском шутить не будет!) А кораблю не находили? Нет? Ну ладно, ладно, до свидания!

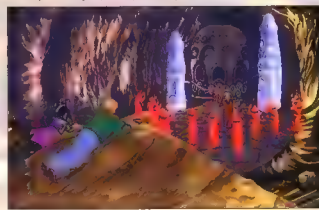
Успел! Переведем дух — и в подвал.

Подвал

Что нас интересует? Фонарь берем, приподнимаем. Ого! Как сверкает! Что-то провалялось сквозь решетку.

Вот он, камень профессора Питрэма! Мы опять все обожали, мисс Кан!

Теперь посмотрим, что еще



интересного профессора нашел в замке — Фитц, что-то бормотал о «потайной камере». Из пабы — и налево, мимо Матвайра.

У замка

В ворота можно не ломиться — запросто. Вот развешенный стог у стены — это перспектива! Жаль только, интеллект в перемешку с навозом сапога, который его сторожит, ни за что нас не пустит!

Что ж, зовем! Главное — рассказать о красной машине и несчастном случае с Шоном Шон? Да это же племянник



зобора профессора, именно он так бедственно сложил сено на телегу, черт бы его побрал!

Ну, если даже не хочет пойти узнать, что случилось? Оповестить полицию? — А зачем, если уже поздно? Кроме того, если он увидит, какой-нибудь бездельник непременно залезет на стог и сломавет себе шею! — Ну, это как решит Тимурович Джордж посидит, потерпит, никого не подпустит — ты только иди, нан, высь пивка.

Слава Богу, ушел! Лезем наверх.

Так, а стено над стогом — удобный пролом, но все равно высокопото! Берем примочку для открывания канализационных люков (хорошо, что Джордж не оставил ее в Париже!) и вставляем в выбоину в стене (она слабая). Отличная опора! Теперь ничего не стоит подняться. Вот мы и в замке.

— Наталия Дубровская
(окончание следует)

April

M

T

W

T

F

S

S

Wk

Встречайте "Дорожные войны", новую игру нашей компании, 18 апреля 1997 года!

БУКА.

КУДА: РОССИЯ, СНГ

КОМУ: ВСЕМ, ВСЕМ, ВСЕМ!



4	11	18	25
5	12	19	26
6	13	20	27
14	15	16	17





Полеты во сне и наяву

ВСЕМ
БЕЗВРЕМЕННО
ПОГИБШИМ АКРОБАТАМ
ПОСВЯЩАЕТСЯ.



Источником и составной частью всех сюжетных ходов и мелких неприятностей в "Tomb Raider" является некая Бага-Слофт, бой-баба с грацией Синди Кроуфорд, героиня

заколдованных комиксов и вообще спецгент быстрого реагирования. Какие-то подлые заслали девочку в пещеры древнего пикиза неким гнусным артефактом (Solon кличут), а она, бедовая-непутевая, выбраться оттуда почему-то не смогла. Верное так: сможет, если вы пройдаете вместе с ней все четыре эпизода по десятку уровней в каждом. Событие не

очень реальное, а потому и не совсем существенное. Какое до него дело тому, кто раскустит игру до опубликования этого материала?..

Но оставим философию. Выяснить, какой жанр представляет Tomb Raider — тоже философия. Видимо, абстрактное слово "бродилка" (adventure) поможет нам понять, что для солидной аркады/action'а игра не-

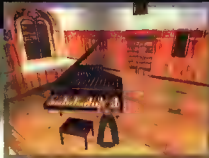
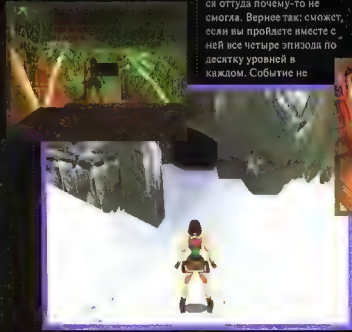
желтого дома всех, кто профессионально занимается компьютерными играми: кое-кто, по моим данным, уже пишет тактику прохождения "Тетриса", запарившись на двенадцатом уровне. Когда я стал этому человеку рассказывать, что "Тетрис" бесконечен, он понес что-то про религию и замкнутость мира. Пропал для общества.

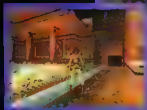
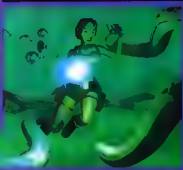
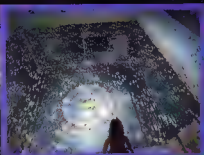


сколько вилотекущая, а для света не хватает многих существенных атрибутов, да и загадки не отяжеляют серьезно. В общем, давайте договоримся зельчить это 3D-Action, ОК? Кстати, беспределность сюжета вызвала настоящую

Задача играющего в Tomb Raider тривиальна и обыденна — ийный выход из лихо закрученных в пространстве жилых и нежилых коммунальных объектов, с их огромным количеством комнат, рекам, бассейнами, непотребными многоэтажными сооружениями. Четыре эпизода — инки, Древний Египет, античные руины, к счастью, затонувшая Атлантида. Вперед и с песнями про Чапая: стрелять с тачанки во все, что шалашит, если вылезли из светлицы нет, то его надо найти, или продрубить латинишное упреждение, по пролапанию гранитного куба по длинному коридору считается головоломкой (сразу предупреждаю: упреждение настолько же дурацкое, насколько и анудное; придется отыскивать на поверхности некое побое ручек, делаться них "use", дожидаться,

панику — к игре уже опубликовано (в родном Internet'e) по меньшей мере три полных орязушена со всеми секретарми и разжевываниями, куда идти, как и в кого стрелять. Подобная шиза, на мой взгляд, может довести до





пока Лариска опустит руки, и повторять...)

По сути игра состоит из графики и только из графики. Прежде всего это превосходный полностью трехмерный engine (мне почему-то кажется, что... ничего подобного раньше не было). Удивительно быстрый. Основной антураж — пещеры и дворцы выглядят просто замечательно, несмотря на определенную бедность текстур (для нормальной игры их достаточно, но жаловаться не дует покоя). Можно менять разрешение — вариантов чуть меньше, чем в Quake, играть с детализацией и размером экрана — то есть оптимально настраивать это хозяйство под возможности вашего настоящего железа.

В рамках этого графического пирса победителей созданы весьма реальный (по меркам добрых игр) мир. Графика, повторюсь, не хуже, чем в

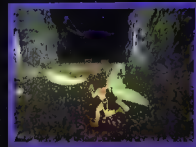
Quake (простите за пошловатое сравнение), а макрокосм, пожалуй что, даже сложнее. Отлично "сделана" вода, ее течение, освещение/движения в ней. Дно видно! Более всего поражают воображение водопады, выглядящие слава ли не настоящими, ну а попал в них, и вовсе ощутишь себя без-пяти-минут-покойником. То есть вполне адекватно. Почти все (впрочем, по малопонятным автору причинам — НЕ ВСЕ), объекты корректны с точки зрения звука: убитая мышшь, честно пролетев вниз двадцать условных метров, шлепнется о землю с нужным звуком акустики (звук, в нужном месте, и трупик бешеной "птички" будет дежать там до скончания веков.

До некоторой степени все в порядке и с гравитацией ("до некоторой степени" означает, что Ларинки акробатические этюды, слава богу, этой пошлой физической закономерностью не страдают!); замечательно ведут себя обваливающиеся мосты и

трухлявые бетонные плиты. Но уже

(см. выше) беззвучно. Упав не в воду, можно разбиться и умереть. Симпатичный такой мотологический мирок.

...В котором живут милые монстры: от детучих мышей и саблеухих пещерных медуз до муний, разгуливающих по пирамидам, динозавров и... каких кошмаров выждете от затонувшей Атлантиды?.. — вот-вот, этих самых. Все ребята опытные очень трехмерные и сбалансировано-детализованные. Смотрятся "на пять" — как на боксигло, так и на милом расстоянии. Огромное



количество опорно-двигательных фаз. Замечательные движения.

А теперь. Маша, о главном. Камера в игре живет своей жизнью — неслучайно так насыщенной и плодотворной. Но и своенравной: попросить ее, к примеру, показывать Лариску не во всей красе, а ограничиться босым анимом.

"из глаз" — невялком. Забудьте. Наслаждайтесь предстелицей, пейзажами и рингетиз плаватель. Удерживая одну из клавиш, можно посмотреть вперед, повернуть головой и — опять же — упиться жизнью.

Главная героиня, которая так бодро въезла в эту историю, таскает по всем подземельям небольшой

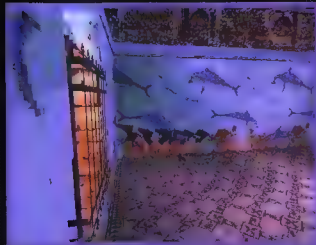
рюкзачок, который по ходу пьесы можно наполнять разнообразными полезными предметами. Например аптечками. Оружием (пистолетом по умолчанию, "Узи", шотган). Патронами ко всему, кроме пистолета, в патронах не нуждающемся. В рюкзаке всегда лежит компас, коим можно даже пользоваться, ибо коридоры запутанны, а карту забыли приложить. Отдельный филиал котомки предназначен для разнообразных ключей и предметов, которые надо отнестись в предначинанное для них место. Это так

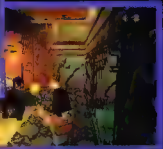
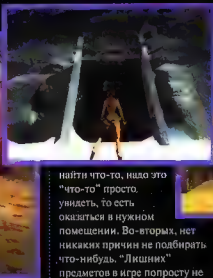
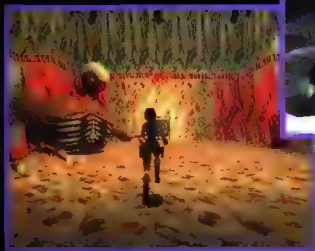
называемые гололодомки игры Tomb Raider.

Поведение Лары характеризуется в первую очередь спортивной акробатикой. И только ею. Прыжки вверх (без батута) — это банальней, чем стрельба и

тасканье за волосами в государственной DOOM'е. Упомянутые прыжки вперед "рыбкой" с неизменной куликом и завершающей фазе — просто очень красиво смотрятся. Сильно назад — серебряная медаль по гимнастике. Скачуть "в ширину" и скачуть с отскоками от наклонных стенок — золотая. Плавание — МСМК. Смотреть не перестанет.

Движения — самая сильная часть игры, и это утверждение не предполагает никаких возражений. Огромное количество фаз и всевозможных ситуаций, включая разнообразие полтагивания, стойки на руках, скатывания, ладения, взаимодействия с предметами — высший класс. Настоящее пособие для авторов будущих клонов (а они попрут!) и тренеров детских спортивных худож-





Системные требования: Pentium 60+, 8 Mбайт RAM (минимум), 2-скоростной модем, VGA/SVGA, DOS 3.0+, Windows 95, геймпад (желательно).

ственно-гимнастических и акробатических школ.

Ио DOOM'е. Из рикчанки в секунду можно вынуть пистолет и начать беспорядочную пальбу. Пришел в этом случае — понятие несмысла и несмысленности. Сделаться неважно, поэтому правильно указание направление — половина дела. Умерщвление монстров довольно просто (если бы не спосоранность камеры, то оных, болазных, не стоило бы и заикаться), главное — вовремя заметить, что вас атакуют. Аппетит в игре не многим меньше, чем голод, поэтому смерть грозит лишь самым тупеющим, да и то лишь в начале игры. Потом, естественно, становится больно, но это потом. К этому "потом" надо еще найти дорогу.

Вторая проблема — входы и выходы, повороты и лабиринты. Не так уж и страшно, хотя ходить нужно поковылять. Как правило монстры доскаждют

не они, сильно, еликоили зачистить помещение, в него можно заходить, ничего не боясь. Делать это приходится часто — объекты, контролирующие входы и выходы, могут быть весьма удалены от собственно дверей. Важно отметить следующую приятность игры: подействовав на какой-либо триггер, вы всегда увидите результат — отключившийся автомат, оставшийся объект. Остаются только два нюанса: требуется узнать помещение и быстро до него добраться — двери могут закропнуться через какое-то время.

При отсутствии достойной контролопаналы TR- "головоломки" легко могут стать притчей во языцех. Примем же меры. Зачастую, для прохожасника игры требуется найти некие объекты, принести их в какое-то место и проделывать некое действие. Жанр и устройство игры таковы, что все эти проблемы имеют автоматическое и окончательное решение. Во-первых, для того чтобы

найти что-то, нидя это "что-то" просто увидеть, то есть оказаться в нужном помещении. Во-вторых, нет никаких причин не подбирать что-нибудь. "Длинных" предметов в игре попросту не предусмотрено. Кроме того, невозможно использовать что бы то ни было не по назначению, потерять или испортить. Выход существует всегда и отовсюду. Иногда надо во что-то выстрелить или постоять на чем-то, но подобные ситуации встречаются редко.

Основные головоломки вполне прозрачны и не допускают неоднозначного толкования. Пример: помещение, на стене которого имеется некая конструкция, в которой не хватает шестеренок и которая — в укомплектованном виде — запускается рычагом. Очевидное решение: бродим по уровню, находим недостающие шестеренки, расставляем их по местам, нажимаем на рычаг — механизм срабатывает, подопал останавливается и обнружнвается выход. Все просто, необратимые ошибки (кроме смерти по глупости, несогласному обращению с огнем или в результате неудачной встречи с монстрами) исключены.

Гораздо сложнее в TR научиться запрыгивать на неудобные скальные пятанки и замечать не больно-то заметные входы и пещеры. Аркадные навыки, способность к спортивному ориентированию — залог успеха.

ства engine'a, регулярно встречаются неприятные глюки, присущие многим играм на Sony PlayStation (зиче, что Tomb Raider разрабатывалась с оптимизацией именно под эту платформу). Беспорочно проявляются и пропадаю бесхозные плоскости, раздражают и мешают играть. Нет ничего гнуснее мигающей и съезжающей' лбок двери. С другой стороны, в полностью трехмерной игре изредка обнаруживаются некие плоские картинки, нудящие самым непотребным образом (пугают убожеством, пикселазацией и неправильным позиционированием относительно окружающих трехмерных объектов)...

— Х.Мотолов

P.S. Отдельное спасибо Ларисе Крофт за тот момент, не титанический труд, который она совершила во время подготовки приведенного выше экрэнсиса.

★ Core Design

★ Eidos Interactive

90% ГРАФИКА

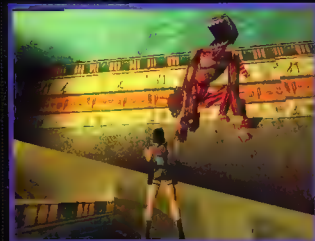
30% ЗВУК

80% СЮЖЕТ

ИНТЕРЕСНОСТЬ

Tomb Raider

91%



Таким мии наблюдение. Основные. Но существует несколько дополнительных. Во-первых, несмотря на достии-

TWEEDLEDUM AND TWEEDLEDEE
AGREED TO HAVE A BATTLE;
FOR TWEEDLEDUM SAID TWEEDLEDEE
HAD SPOILED HIS NICE NEW RATTLE...

(БРИТАНСКАЯ НАРОДНАЯ ПЬЕСА)

Найди девять

Как капает вода из крана? Она капает НЕИЗБЕЖНО. События, происходящие в последние (рождественское и новогоднее!) прошлые часы. — Ред.) время в мире компьютерных игр, дикий мир фантастики. На момент окончательной шифровки (шкурка нулевого размера) этого материала заводная донкуантская игрушка Death Rally (см. наши комплименты в прошлом номере, а также в этом — в рубрике "Памятка игроману '96") в большинстве мировых хит-парадов занимала первое место. С отставанием на месяц от DRally увидела свет игра Race Mania, изданная компанией Tangor из чешской братской восточно-европейской издательской Hair Software.

Игра точно такая же. Ну, почти такая же. С одной стороны, вероятности "списывания" ничтожно мала. Как ни крути, на все про все уходит не месяц и не два. С другой стороны, возможность столкновения двойного попадания в "близко" мировых чемпионов скорее всего мала исчезло. И не потому что игрушка плохая, лишь нет, она вкуса ничуть не лишена. DRally. Просто она издалась. В силу чего судьба Race Mania, наверное, будет не такой позеленной, фанатическим будет явно меньше, однако это для лексикона японского анимеизма. Если в упаковке вам вместо одной игры вдруг предлагают другую — не стоит расстраиваться, вы ничего не потеряли (но и ничего не приобрели) от такой замены.

Лексикон совпадает с точностью до дощечки, все что можно сделать — это найти десять отличий. Но очень-то оригинальных.

Понимая, что игра — сама по себе логическая игра. Очень увлекательная, к примеру, журнал "Урок и бытие" (полноценный журнал не существует). Вместе с тем, разрыв отличий в два-три раза, но находящихся в близкой родственной связи итерх доступен каждому. Это приятное и полезное времяпрепровождение, развивающее наблюдательность, аналитическое мышление и способность мыслить из общего частного. В общем, данную игру можно рассмотреть как сборник ответов на вопрос о том, чем же Death Rally отличается от Race Mania. Издание первое, версия предварительная.

Особенным образом можно отметить, что обе игры — одного поля ягоды. От каких же болезней доктора прописывают такое? От скуки. Глобальные аркады — искреннее веселье, да и да. И приработок неплохой: в Race Mania даже приехавший десятком получает приз в \$30000. На эти деньги он может купить оружие, купить национальные флажки и наслаждаться жизнью. Имени МНОГО денег можно собрать небольшой автопарк — чтобы перед каждым следующим заездом терять себя проблемы с выбором наиболее подходящего авто. Параметры

трасс довольно разнообразны, и более дорог автомобиль может в конкретном случае оказаться не самым лучшим вариантом.

Программа определяет многогранна. От разовой гонки до чемпионата в двенадцать этапов. От абсолютно мирового боя авторитетно до беспредель, не имеющего ограничений на количество торгового вооружения. Десять вариантов, выбор зависит от настроения и

негодия, особенно дети, не желают выходить на проезжую часть и быть смущен развлечен-

ШИЗОФРЕНИЯ НЕ ОТЛИЧАЕТСЯ ОТ ПРОСТУДЫ УЖЕ ЧЕРЕЗ ПАРУ ЗАЗЕДОВ

ними бодрыми колесами. Наконец, иногда эти галы жют



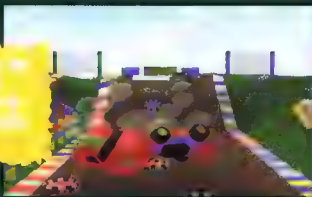
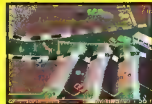
количество свободного времени.

Игра доставляет истинное наслаждение. Она легка, словно дыхание весны в Швейцарских Альпах (и там не был, но люди, сидящие у телевизора, рассказывают), и весела, как соревнования по стрельбе тщательно пережеванной морковкой. Несмотря на неизменное разрешение 320x200 (увы!), игра, Death Rally совпадает с предлогом беседы и по этому параметру, есть на что посмотреть. Приятные трехмерные трассы, бурты, ухабы, колодины, трамплины. Как результат — машины постоянно совершают какие-то затруднительные управление прыжки, куда-то улетают. Раздражают ритмику по-первых, весьма пиксельные рошнские (авторы не всегда аккуретны) а по вторых, эти

на трассу масло, раскоят мины, запускают ракету. Но об этом быстро забываешь, потому что на трассе творится чаще.

Более безумных трасс для аркадных автогонок я в своей жизни не видел. Шизофрения не отличается от простуды уже через пару заездов. Эти две трассы больше равно уделены от психического настроя надвигающихся лигитов. Странное дело: сплошные перекрестки да развилки. При этом двигаться необходимо по строго определенной траектории. Трассы очень узкие, постоянно возникают авторы, пики товарищей отсылают васе авто туда, где ему, собственно нечего делать. Возвращаться приходится по встречной полосе.

...НЕГОДЯИ, ОСОБЕННО ДЕТИ, НЕ ЖЕЛАЮТ ВЫХОДИТЬ НА ПРОЕЗЖУЮ ЧАСТЬ!





которая, естественно, занята. Прибавьте к этому машины, так несклади падающие с ближайшего трамплина, мины и самонаводящиеся ракеты.

Искренне веселые игровые игры предан не имеет. После пересечения финишной черты (какая... вовсе не заканчивается). Можно развлекать и, разместив жуликов, никак уже не спеша до тех пор, пока последний оригинальный участник не доест, наконец, до финиша. А с этим у

В отличие от Death Rally, в Race Mania гораздо богаче выбор приобретаемого оружия: несколько видов ракет, включая самонаводящиеся, все те же мины и некоторые другие. При этом сбалансированный набор машин и доступные возможности по усилению купленного авто (два параметра вместо пяти). Но это компенсируется возможностью содержать три машины одновременно. Мучительно не хватает, например, возможности саботажников, настоящих любителей атакующих тактику. Death Rally. Видимо, оная сфера застряла: по трассе разбросано такое количество станций техобслуживания, где можно абсолютно бесплатно (то есть даром) отремонтиро-



него, вы уж поверьте, будут серьезные проблемы, поскольку закончившие гоним товарищи имеют обыкновенные парковочные места неожиданным образом и в самых невероятных местах, предпочтении, впрочем, узкие повороты. Пока неудачно, будет развлекать эти проблемы, можно с пользой убить время, посетить ремонтные боксы и устранить остатки боекомплект, если таковые имеются. Если повезет, можно даже изменить свое положение в таблице результатов, просто отправив чемпиона в мир, гораздо более интересный и насыщенней.

В любом случае, не стоит влюбляться в эту игру. Если вы хотите получить удовольствие от гонок, то лучше выбрать что-то другое. Но если вы хотите получить удовольствие от гонок, то лучше выбрать что-то другое.

Ракеты и мины — отнюдь не очень гуманное средство смириться противника с трассы, но не утратить его. В результате азучие события с лоскутами мин и дождями ракет напоминают описание в исторической литературе событий, когда группы молодых людей с мачетрами упорно расстреливали ког, вооруженного бравинном, и никто не пострадал. Обидно, но до финиша добиваются практически все, если не принять специальных мер. Death Rally получается гораздо более жесткой, поскольку там реально и жестко ВСЕХ соперников. Race Mania позволяет лишь немного над ними поиздеваться...

Хотел бы я представить мысленно проанализировать первую и вторую игры, но, к сожалению, трасса разорвана бонусами, ускоряющими машин. В принципе в Death это основной бонус, а в Race — попытка единственного Всплеска оны, разумеется, отключается, а вот действие по достижению совпадает: внезапный разгон машин соперники поведут — резкий поворот — машина "А" может столкнуться с протормозившей "Б". Управление автомобилем достаточно простое, но есть нюансы, и к ним надо привыкнуть.

Но мы идем дальше. Есть они и в сценарии. В Race Mania нет никаких плавных и иредных сценариев. Нет длинных бонусов. Все строго сконцентрировано на соревнованиях. Не расслабляться и не отключаться. Если в какой-нибудь F1, особенно при наличии руля, ветрила и гидравлики, главное не падаешь, а отпаиваешь, и этого может обескуражить тему "Как меня Шпенкер обманул на последнем круге" — это в Race Mania главное не упустить, а падаешь. Прогрессивная, похоронив в такие игры, стыдно, глупо и бессовестно. Выглядывать, напротив, — почетно и кружоно.

Беспорно по жанру это скорее аркада, нежели

симулятор фронтового истребителя-бомбаровика. С у-27 или походная стратегия на тему Русско-японской войны 2040-43 годов. Гонка душевно-большая по бесшумным и злым трассам на пассажирских катках, падающих из чего-то, что видом напоминает нечто противотанковое, но по сути не страшнее булганского укола (разумеется, в глаз). На редкость сердечная и веселая игра.

Графику можно назвать быстрой, с достаточной актуальностью проработанными трехмерными объектами, неплохо смотрятся перевороты машин в воздухе, в прыжки, столкновения. Не совсем ясно

Системные требования:
486DX2/66, 8 Мбайт RAM, 2-скоростной CD-ROM, DOS 5.0+

**...ПО ЖАНРУ ЭТО СКОРЕЕ
АРКАДА, НЕЖЕЛИ
СИМУЛЯТОР ФРОНТОВОГО
ИСТРЕБИТЕЛЯ СУ-27 ИЛИ
ПОХОДОВАЯ СТРАТЕГИЯ НА
ТЕМУ РУССКО-ЯПОНСКОЙ
ВОЙНЫ 2040-43 ГОДОВ**

только одно: когда из экрана перестает течь 320x200px-ский Пиксель ярова пана Лубок.

— Х.Матого

★ Tangor

★ Flair Software

TRASHKA

YAKA

POPATI

ИНТЕРЕСНОСТЬ

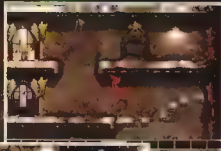
89%

Race Mania



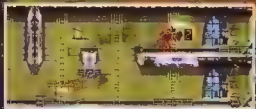
идушему с шашлыком, может быть легко замучен и манизиан на шампур. Первые сто шестьдесят шесть (066), десятков уровней прохладнее, чем в реальности (на раз меньше времени). Уни, непринужденно. Постоянно

доля гонит его на выполнение сложнейших заданий (боевых). На некоторых уровнях нидо что-нибудь найти. Иногда достаточно найти выход, тогда можно уложиться в заданное время...



появляются подсказки, мод, что и в каких случаях делать. Сначала — подробные инструкции, что, с кем и как надо делать. Потом —

Как это ни глупо звучит — даже игры самая что ни на есть аркадная. Персонаж должен представить себя охотником обожать



глубокомысленные надписи на стенах вроде "притиснись" или "прыгай!". Надписи, выполненные в народном стиле "граффити", хорошо вписываются в декоративный уровень, старательно пытающийся называться "мрачным урбанистическим пейзажем".

Зря я их, изгое, ружье, мизия и прихотливый. То есть очень халатно. Игры, по-прежнему, коммуникабельно (по-прежнему).

Без сомнения, мордовить НН (х) бесполезно. Потому что можно лишь из молодецкой минимости. Развитие жанра боевой аркады (народное название — "проходилка") подошло к очередной вехе. Века называется Hunter Hunted. Понимаете, что ни появится, будет развиваться именно с этой зарубочкой — технически совершенной и сюжетно (за)конченной. Распрекрасный мир, безлибочно скачущие объекты, ничего нового.

У игры много тонких индивидуальных особенностей, они приходят незаметными и уходят незаметными. От нас непринимчивой игры не остается никаких воспоминаний. Это очень важно. Помните. Неоднократно. Доля,



P.S. Напоминаю: в аркадах не бывает сюжетов.

P.P.S. Скорее всего это лучшая классическая РС-аркада нескольких последних месяцев. Следующий шедевр ("хит") будет отличаться от Hunter Hunted графикой, звуком и так называемым сюжетом. Это mainstream. Жанр, не

Системный требования: Pentium 90 (лучше Pentium 133), 16 Мбайт RAM (лучше 32), 4-скоростной CD-ROM, 35 Мбайт на HDD (min), звуковая карта, мышь, Windows 95, неметастет геймпад



подверженный никаким изменениям, кроме технических. Игры рекомендуются всем, кому это интересно. Уровни за уровнем скучнее, цепляются и стреляют... Из настоящих игр по сюжету очень близка известная "Ванька-встанька". Последнюю рекомендую познакомиться жанру, не выходящим P90/16mb.

P.P.P.S. Куплю бубен. Большой. Шаманский. Компьютеры чинить.

Sierra

87% ГРАФИКА

96% ЗВУК

24% СЮЖЕТ

66,6%

Hunter Hunted

...НЕ ДАЙ БОГ АВАРИЯ!
НЕ ДАЙ БОГ ТУМАН!

WHERE IS MY ПРОБКОВЫЙ ПОЯС?
WHERE IS MY LIFE-ЖИЛЕТ?

МАМОНОВ

Му на Капоте

Жаль, что ребята из Reflections (разработчики) и Psygnosis (издатели) не проходили в школе на уроках великой русской литературы Нашего Лепю (см. эпитафию), иначе б они ни за что не сели за написание не то что **Destruction Derby 2**, но и, легко догадаться, просто Destruction Derby. И ограничили бы в своем творчестве только вторым словом, поскольку там, в этих самых Derby, иной раз и life-жилеты с компасами выдают, и в туман сидят дома за виски, а не рулят черт знает где, а за крушения, особенно с последствиями в виде тяжких телесных, и вовсе бьют рублем, как говаривал покойный бригадир второго участка одной узкоколейной железной дороги. Эх, не читали...

Вот и приходится всем нам снова без катапульты Без 20 сантиметровой лобовой брони уральской ковки. Без матерных слов в прямом эфире. Даже без ручных (хотя бы ручных!) противотанковых гранат!

Заниматься этим...

Видевшие первую часть игрушки поймут нас с полуслова, поскольку и там они занимались тем же самым, а знакомые пусть идут пить чай, им все равно будет неинтересно

Сразу же обрадуя всех знакомых с НИКАКИХ серьезных качественных трансформаций игра не претерпела (SVGA, как обеще место сегодня, не в счет). А главное, и некачественное, — игра у нас теперь возмужала версией под Win'95.

Да-с. Мы тоже стали большими. Мы тоже так можем. Во всем же бездельном можно было запросто обойтись банальным апаситом. Запаквали бы свои новые трассы и продавали бы.

Но хочется денег, в Майами хочется, а на Колумбу чего-то не тянет, хочется коллекционного бварского пива с чешскими киделниками, хочется. Пардон, отвлекся.

Для не утративших желание заниматься в секцию авторотспортиных, гм-м-м, чудовок приступлю к основной части



доклада. Все режимы, встречавшиеся в первой части DD, оставлены в целости и сохранности (хоть бы один добавили, честное слово!) Все те же гонки на очки, за призовые места и, офиге, само Destruction Derby. Предлагаю проехать по семи новым трассам и попробовать себя на четырех аренках тотального истребления. Что еще? Внезапно такая вещь, как pit-stop. Тем, кто родился только вчера, спешу сообщить, что эта штука нам взята из автоспорта и представляет собой ремонтный бокс, куда можно въезжать во время гонки, дабы подремонтничаться. А поскольку на трассе луток не понимаю, мы с вами будем заглядывать туда о-очень часто

Управление реализовано на редкость тупоголово. Мало того, что машина, попавшая в первую же перекладку, становится своеобразной, как дошадь товарища Буенного, так еще и кнопки на "клаве" не дают нормально настроить. К примеру ускорение. Согласитесь, управление реализовано на редкость тупоголово. Мало того, что машина, попавшая в первую же перекладку, становится своеобразной, как дошадь товарища Буенного, так еще и кнопки на "клаве" не дают нормально настроить. К примеру ускорение. Согласитесь,

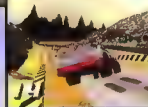


ни перед. А здесь даже нейтральной нету.

Итак, разгребая эту абракадабру, доходим наконец до самого процесса.

Отрисованная в общем-то на среднем уровне машин, попав в группу себе подобных, смотрится почти идеально — на миру и смерть красна. Однако милую псаломфотеральную картину гонки на рушурение, увы, по-прежнему, портят инородные абстракционистские включения в виде треугольников, квадратов и параллелепипедов, представляющих собой отлетающие при столкновениях запчасти автомобилей. Я понимаю, спешат к богу в рай, но отчего так сильно переменившись в лице?

Зато соперники!.. Ах, что за соперники! Один гусинец и в жалке другого. И это нас уже радует, так как мы с вами тоже вроде не из хора приютиских депошек. Если ваше авто вдруг перевернется на бок, то ребята, как один, ни за что не проедут мимо, а обязательно куа-



нибудь вас плут. Да побольше! Последствия такого внимания надают собой интересное зрелище, идущее паразитом во всем законами физики! И вот железный конь вымывает высь и долго-долго делает там всякие смешные пируеты.

Подоход, конечно, оригинальный, но очень уж неожиданный. Как только приземлимся, спешим сделать добро, как закончим классик. Для чего догоним ближайшего соперника и... Во-первых, очки дадут, во-вторых, обиженный автолюбитель заврулит на pit-stop (одним галом меньше), а в-третьих — просто приятно.

Те, кто во всем ценит аккуратность, имеют возможность ознакомиться со своими непосредственными коллегами по группе неадекватных водителей — в том смысле, чтобы отныне добить только их, не тратя энергии на остальных подокон. Групп





четыре, и начинаем мы с четвертой. Занимая нужное место по итогам сезона, перемещаясь в следующую группу, и т.д. Переход из низшей "лиги" в высшую должен стать для вас первоочередной целью, так как по трем последним в списке трассам дадут проехать, если вы находитесь в третьей, второй и первой группах соответственно.

Замечу, что соперники прорисованы в довольно простой манере и каждый второй призван своим видом вызвать у вас симпатии/антипатии. Из отнюдь не идеальных личи экспонированы, и в этом плане, поскольку даже поавные рожи не смогли бы ужиться в рамках одной планеты (особенную скорбь мне заверила одна полюбившаяся



особе, легко составляющая опасную конкуренцию сумме из трех русских богатейшей с известной картины Пабло Пикассо — в плане габаритов, разумеется. Сразу видно — девушка с судьбой тяжелой, как наследие микропроцессора.) Короче, "плата за вход — разум", причем в самом буквальном смысле. Теперь, полагаю, вам понятно, что вы в любой момент можете погибнуть (гаме овер) от руки прикладной психологии. На лице умикалде веселье больше, чем на физиках ваших соперников. Посему пощадите не ждите.

А побором всего этого беспредела является пункт меню под названием "Destruction Derby". Вам позволено выбрать либо Practice, либо Total Destruction. Навскидку, что сей пункт весьма интересен с точки зрения других режимов игровому, представляется любым способом, но все же добраться до финиша, то есть имелась минимальная разумная цель, то в Destruction Derby от вас требуется разбить к чертам собачкин свою машину и, по возможности, побольше чужих. И все это просто так, за голую идею. Да, она вкусна, эта идея, она замечательна (только представьте себе, как это здорово — взять и размазать по бетонному ограждению декуту часть бюджета РФ! Круто! Все ловим кайф!), но... но ведь согласитесь, жалко... Где-то в Техасе какой-то божий день молодой негртинский



парнишка Джим, едва перекусив несезонными чипсами, бежит ни свет ни заря на автозавод г-на Форда, где, переодевшись в драную спецовку, становится к вертикально-сверляльному станку, чтобы высверлить отверстие 15 мм в диаметре во втулке, которая, если ее не забракуют мастер, будет надета на карданный вал, который... А вы говорите: мочи их, Коля. Нехорошо как-то получается.

После каждого заезда (это касается и пресловутого destruction'a машины на время) вам будет дадена подсказывающая возможность посмотреть, как вы их, или, скорее всего, как они вас. Ну в на трассе (в загоне для автодороги) в высшем распоряжении находятся две камеры (во время Replay — одну): первая висит "сзади-сверху", а вторая, слава, на мой взгляд, неизменяемая из всех существующих на свете камер, под названием "вы — передний бампер", располагается, разумеется, на переднем бампере. Наблюдая за событиями в мире с ее помощью, вас не покидает ощущение, что кто-то за что-то возит выше красивое и интеллигентное лицо по заплеванному асфальту. Масса пожелательных эмоций.

Мало того, что со временем первой части художники-создатели так и не научились рисовать руль, они еще и третью камеру убрали, которая, помнится, находилась чуть выше и чуть сзади первой. Так что исче для замечательная возможность окунуть эти смертоубийство впаздком на предмет глобальности. Все, что вы видите — это, максимум, метр вправо, метр влево. Не богато.

Звук. Измененный кот наплакал, то есть нет совсем. Все тот же мужик со своими воплями виололея и стоном. Никакой смысловой нагрузки эти вскрики не отягощены и призывны, вероятно, лишь маскировать барбанные перепонки играющего. Да и голос у парня



отвратительный. Оу-очень раздражает. Ну а в нагрузку нас подписали на полтора десятка sound-треков. CD как-никак... 60 "мега" алетает...



Что в итоге? В итоге мы получили бедную, очень бедную копию оригинала, то есть первой DD. Или типично муля?

Вотнике, если вспомнить все того же г-на Мамонова... то есть, конечно, не прав — на я вотнике, а ни калопе. Есть, правда, возможность играть в SVGA-режиме, но она, признаться, бедных студентов не обременит (см. системные требования): оканчивание кляжодо, кадры по три-четыре секунды легко может довести до

(предупреждаю) В общем, аркада вдруг превращается в похолодную стратегию...

Очень жаль, что все так получилось. Но я не виноват, честно...

— Сергей Аляев

Системные требования:
Pentium 90/166
(DOS/Win'95), 8/16 Мбайт RAM
(аналогично), 4-скоростной CD-ROM, VGA/SVGA, звуковая карта, DOS/Windows 95

Destruction Derby 2

★ Reflections

★ Pyramids

100% PHYSICS

100% PHYSICS

100% PHYSICS

ИНТЕРЕСНОСТЬ

70%



Ударим автопробегом

Антропологи утверждают, что многочисленное племя любителей компьютерных автомобильных симуляторов делится на две части. Первая, говорят доценты с кандидатами, в ледниковый период отпочковалась от поклонников авиасимуляторов. Этим хлебом не корми, а дай поводить со steering и break balance (просим прощения за сугубо специальную терминологию), а свое мастерство они оттачивают на Indycar Racing и GranPrix Unlimited. Родина знает и помнит своих героев, но их мало, и не на них держится индустрия современного автомобилестроения. Не для них создавались такие шедевры, как Need for Speed и, конечно, Screamer — вещи, писанные для гонщиков куда более простых и куда менее "углубленных", для тех, кому близки и до последней буковки понятны заграничные словосочетания "Lamborghini Diablo" и "Ferrari Testarossa". Ну а поскольку вышли мы все из народа, давайте вспомним, как это здорово, придя домой после тяжелого трудового, запустить на любимом "Пентюме" Screamer и... до утра лихо вписываться в повороты! Некоторые еще и вентилятор к монитору прикручивали, чтобы добиться полной иллюзии скорости... Зря. Зря прикручивали. Дождались бы Screamer 2, что только только появился в Москве, глядишь, и без аэрации обошлись бы.

автомата, "Championship" — это-то вроде билетной кассы с трехмерными девицами, в "Time Attack" — электронные гонки. В общем, джентльменский набор игровых режимов, в котором, естественно, никуда без Multiplayer'a — тут и на сетку и на сплит-скрин (split-screen, или поделенный экран), и линк. Все как положается в современных игровых домах.

В аркадном режиме игроку доступно три трассы: некий английский городок, египетская пустыня и огромный калифорнийский мегаполис; и, соответственно, гоняться придется по грязи (чтобы мог подумать: в Англии — по грязи!), песку и асфальту.

Ну в чемпионате предлагается аж пять штук, и если в первом — четыре трассы (четвертая — опять же — английский зимний лес: по снегу, милье, про снегу!), то в третьем — шесть.

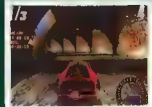
Автомобили, на которых предстоит "делать" компьютерных гонщиков, хоть и напоминают некоторые прототипы (явно узнаваемы Porsche, чуть меньше — Acura и Mazda), но имеют какие-то свои названия. Отличаются они приводом, колесами и максимальной скоростью (правда, совсем незначительно). Перед каждой гонкой в чемпионате как и перед соревнованием с "живым" противником, у нас есть возможность ненадолго попокататься в машине, дабы мало-мальски приспособиться ее к предстоящей экзекуции. Кстати, автолюбителям (а равно и всем остальным) доступно

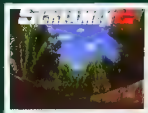
отключение и опция параметра "неуязвимость". Самое интересное, что опцию можно на трассе. Авторы игры не стали копировать реальность, они создали свою. Некоторые иномарки поведения явно утрированы. Скажем, если в жизни показавшаяся в грязь машина может занести, то уж здесь вас будет крутить на тридцать градусов. И при любой попытке отклониться от прямой линии. Но так даже интересней, и катание по симпатичной английской деревушке превращается в сплошную борьбу с машиной, а с историей, вероятно, напоминать популярную у северных народов танцы королей.

Зато на асфальте можно на скорости сто миль в час проходить крутейшие повороты, даже не снижая скорости. А уж динамика машины — куда там "Формуле-1"! "Оборотистость" двигателя также превышает все разумные величины. Видимо, создатели игры не забыли, что машина будет забирать, что истра будет расходовать топлива, и потому — играбельность превращает все, и с соответствием реальным физическим параметрам можно немного лукавить. Что ж, и это правильно: играть в



Минимум настраивается. И настройки, и управление только и в клавиатуру сразу видно, что игрушку писали не только под PC, но и под консоли. Причем меню представляет собой набор трехмерных объектов. Сначала из нескольких летающих по кругу эмблем надо выбрать одну — она определит внешний вид вашего авто, затем по кружкам будут летать колеса, на каждом из которых по одной букве, — можно составить имя из трех литер. Дальше тоже довольно забавно: пункт "Arcade" (надеюсь, объяснить ничего не надо), например, имеет вид игрового





Системные требования:
Pentium 60 и 8 Мбайт RAM (это мин!) — 320х200, Pentium 90 и 16 Мбайт RAM — 640х480 (желательно быстрая видеокарта), 39 Мбайт на HDD, VGA/SVGA, 2-хканальный CD-ROM, DOS 6.0, звуковая карта.

самом деле нелегко, агрессивные компьютерные противники даже на уровне «новичков» моментально ныряют вперед, и ты остаешься один на один с трассой, утыкаясь в борты и наслаждаясь подлинными прелестями:

Однако достоинства Screamer'a 2 одной только играбельностью, конечно же, не ограничиваются. Можно в общем-то и не гнать, в ехить, не торопясь, и любоваться окружающими пейзажами. Представьте себе Англию, сельская местность, домики, буковые аллеи, живописные пруды, палисаднички, лужайки мимо летают, а на дороге — резвая старина того замка (а может, вовсе и не резвая машина, просто пламичка такая). Деревья, понимаешь, растут, мостики проложены, и фишечки — очень милые ли, важные фишечки — потому как их можно забивать и разбрасывать по полю.

Или другой колорит: песчаные, пирамиды и сфинксы, из-за угла торчит, городящий, постыльный с узкими улочками, в пухляк попадаются, ну и, конечно дело, если город, то барьер, и из-под капота бочки выстреливают, народ шумит, толпается. Не сплывала и Калифорния: тут тебе и

ремонт дороги с грязью, аллабабскими и загородами, и киоски, и куча разнообразных зданий, и прочие конструкции. А зима (по Финляндии, кстати, катается!) — скандинавы торчат, снег кругом, красотища!

Одним словом, SVGA-графика — спасибо новому 3D-engine'у игрушки — на уровне мировых стандартов. И если в первом Screamer'e все текстуры были нарисованы, и изображение имело несколько «мультипликационный» вид, то здесь перед глазами расстилаются и бегут настоящие фотореалистичные текстуры, обработанные на компьютере. К тому же явно заметно количество полигонов, поэтому и объекты на дороге, и машины приобрели куда более «подробный» вид, и, несомненно, лишь увеличивают очарование от игры.

Да, вот еще что! Красота красота, но отныне у вас не будет ощущения того, что вы попали в такой музей московских фигур, где все изумительно похоже на привид, но, увы, никогда не станет манекена не умеющего двигаться. В новом «Скремере» — вы только пригляди-тесь! — лошади машут головами, малыши вертятся своими крыльями, по городу разьезжает трамвайчик... Возникает даже веселое ощущение, что количество «динамических подробностей», которыми авторы наделили пейзажи, стрейтс-а, бесконечности.

— (Заметьте при этом, что я ничего не сказал по поводу примененных специальных «погодных» эффектов и

bilinear interpolation, когда в SVGA при приближении к объектам их текстуры почти не пикселизируются... Впрочем, нет, уже скажу.)

Увы, есть во всей этой графической прелесть одна проблема, хорошо знакомая всем обладателям «скромных» машин: коллегам с DX4/100 и 8 Мбайт памяти придется ограничиться разрешением 320х200х256.

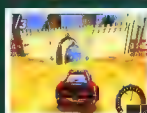
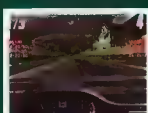
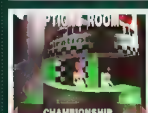
Жаль... Зато счастливые «пентуимисты» — не все, а только с P90 и 16 Мбайт (это минимум!) — смогут наслаждаться довольно быстрым и, разумеется, очень красивым режимом 640х480х65К. (Хотя, на мой взгляд, 320х200 здесь не многим уступает 640х480, что лишний раз подтверждает: для 3D-игр 320х200 — вообще не вчерашний день.)

Понимая традиционного водителя и не менее привычного водителя тормозов в игре присутствуют иные «декоративные» звуки вроде лошадиного ржания, кукареканья кур и прочего. Зрители, толпящиеся на тоненькими перегоролочками, всякий раз встречают тебя криками и аплодисментами — даже если ты плетешься в хвосте. И все это, естественно, слышно (даже уже и говорю, слышно)...

Наконец, небольшой финальный резюм. Игра не столько процентов устроит всех

желающих совместить нагрузку на спинной мозг, ощущение бешеной скорости и эстетические удовольствия. Управлять машиной в Screamer 2 довольно сложно «бить» компьютерного противника не так-то легко. Плюс — сетевые возможности, дающие игру бесконечности. А нет сети, модела, парадоксально стоящих компьютеров — включите старый добрый split-screen!

— Денис Гусаков



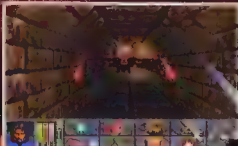
**Milestone Studios
★ Virgin**





считается удар сверху меча. Разумеется, он является и наиболее сложным. Далеко идет диагональ

характеристики. Самым легким и мощным является **Iron-Katana**, относящийся к **Long Blade**. Характеристика этого есть сила удара оружия, зависит только от материала, из которого сделано это оружие. Металлы по мере повышения полезных качеств становятся: Iron, Steel, Silver, Gold, Onyx, Opal, Mithril, Adamantium, Ebony, Daedric. Металлы отсортированы по количеству damage-очков, добавляемых ими оружию. То же самое касается defense-очков, численных колечек или брони из этих материалов. Другое дело, что не все они одинаковы по весу. К примеру Daedric-броня уникальна в плане сохранности



вашего любимого тела. Проблема лишь в том, что вы вряд ли сможете похвастаться на него, ивляе-ся. Не стоит даже упомина-ть, что в такой кожанке даже самый могучий боец не сможет ни пальт, ни волять. Разумеет-ся, на поверхность войной глады, что зависимость от того, что, это за оружие (ноги и руки не иеет), любое соотношение своего "размешает" приме-няемость ртитов укаров, сходящихся как во сложит-ельном понимании, зависящей от количества отыгта игрока, сходящихся с "инструмен-том" в случае удара. Самые системы

ный "blash", то есть режущий удар. Горизонтальный режущий удар является золотой серединой для его выполнения необходим лишь базовое знание о данном оружии убийства. В то же время это самый щадящий прием. И, наконец, колющий удар. Все, что вам необходимо злат, — это с какого конца держать оружие. Удар предельно прост и имеет универсальность и применим с любыми видами. Он скорее прозвонит врага, нежели ранит. Постарайтесь использовать его, как можно чаще. Возмож-ности проколоть врага, притянуть к себе...

Не стоит забывать и о небольших хитростях. К примеру, от могучего удара уместным оружием некоторые враги имеют тенденцию отлетать назад. Если поодли окажется стена, то велика вероятность некоторых дополнительных увещий. Не все оружие может быть успешным любим оружием. Так, **Imp** и **Warcrowd** "предпочтут" сабров.

Ну а то, что не может сломать железо, — сделает маг. Будьте спокойны! Как уже говорилось, Tamriel практически целых шесть школ.

Ассасины заклинаний этого направления напругу, действующ на объект, темпую, меняя его структуру или состояние.

Destruction: название говорит само за себя. Большинство боевых спеллов, таких, как **Fireball**, **Ice Ball**, **Lightning**, принадлежат именно этой школе.

Illusion: заклинания меняют видимость объекта, не затрагивая его истинную структуру. Типичные spell'y: **Chameleon**, **Light**, **Shadow Form**.

Mysticism: школа оперирует силами, истинная природа которых до сих пор неизвестна.

Примеры: **Silence**, **Open**, **Lock**, **Restoration**: направление посвящено исследованию действия магии. В него входят не только **Heal**, **Cure Poison**, **Open Ore Strength**, **Wisdom**, временно улучшающие восприимчивость объекта.

Thaumaturgy: шестая и последняя магическая школа, чьи заклинания манипулируют силами как объектами, не меняя их сущности. Известные примеры: **Locusts**, **Water Walking**. Зная, к какому направлению принадлежит заклинание, можно улучшить свои способности, упражнясь в области конкретной школы. Чем сильнее маг, тем меньше магической энергии (мане) требуется на активацию заклинания. Более того, Палачи Могов значительно снижают цены на искусственных мировцев.

Есть такая партия!

Попав в любой город, вы окажетесь в бурном водовороте разнообразных событий. Город и **Daggerfall** — это отдельный мирок, живущий по своим истинным законам. Во-первых, здесь вы обнаружите, что не все местные сооружения являются простым украшением. Есть отдельные органы магии, только ради которых стоит вылезать из уютных серпалу любого нежелателя приключений катящим. О них и речь.

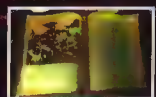
Пиланы. Их четыре: **Fighters Guild**, **Mages Guild**, **Thieves Guild**, **Assassins Guild**. Последние две, как вы понимаете, абсолютно противоположны. Каждая из Пиланд открыта не только людям, но и не-людям, что достаточно хорошо в нашем ремесле. Если вы или познания в указанной специальности малы, которую порою придется с вами возиться: "Тренируйтесь, батенька, и приходя к нам!"

Вступив в одну из указанных организаций, игрок получает некоторые привилегии. Во-первых, это знание. Чем выше ваше положение в местном сообществе, тем больше вы



преимущества. Высокопоставленные члены получают доступ к информации, которую **Widow**, **Gold**, это знание, в **Paladin** Могов предоставит вам услуги спешкистов по транспортировке, созданию магических вещей и т.д. и т.д. и т.д.

Правда, самое главное, **Spell Maker**, который даже новичку **Widow** **Gold** — это знание, в **Paladin** Могов предоставит вам услуги спешкистов по транспортировке, созданию магических вещей и т.д. и т.д. и т.д. **Spell Maker**, который даже новичку **Widow** **Gold** — это знание, в **Paladin** Могов предоставит вам услуги спешкистов по транспортировке, созданию магических вещей и т.д. и т.д. и т.д. **Spell Maker**, который даже новичку **Widow** **Gold** — это знание, в **Paladin** Могов предоставит вам услуги спешкистов по транспортировке, созданию магических вещей и т.д. и т.д. и т.д.



пожже, игрок может вступить в любую Temple. По своей структуре эти организации очень похожи на Mages Guild: те же услуги, возможность получения опыта, много лиц с маленьким отличием: Храмы на практике называют Spell Smiths, а не Magicians. Рядом с ними находится Potion Master, заклинатель, что "основное заклинание". Существуют рецепты создания различных видов заклинаний. Единственный недостаток этого пути — способ изготовления заклинаний, ведь для них нужны ингредиенты. С помощью своего помощника Мэдж можно купить доступ к магич тем, кто забраловал Палади Магов. И, наконец, Рыцарский Ордено. Для получения "корочки" этих парней вам понадобятся (кстати, чисто репутационно). "Акт ордена, заглянувший себя лохотом и, более того, не сумевший ловко скрыть проступок, выгонится без жаловария. Рыцари имеют ряд навыков: "бонусов": бесплатный доступ к любой гостинице, заманное общимирами при переходе на следующую должность и, наконец, абсолютно бесплатный дом с видом на море и возможностью вносить заказы. Последнее, впрочем, можно получить лишь добравшись до самого верха, а к этому времени, поверьте мне, "вид из окна" вас заинтересует уже не будет.

Важное примечание: в любой из названных вами "карьер" распространены вовсе не количественные выполненных заданий. Важны те умения, которыми овладевает то или иное лицо. Собориться в них — и минимально обеспечено. Незаменимым является и содержимое раздела Misc Features и Major Skills.

Береги честь смолоду

Так чем же важна репутация, о которой в так долго и невнятно рассказано? Еще в самом начале игры Custom-персонажу предлагается "выставить" свои таланты на обозрение "технарей" различных мест. Это можно сделать устно, для этого выбрать специальность: Mercenary, Scholar, Noble.



Убийство (купцы, крестьяне, мудрецы, инквизиторы, священники и прочие нечисти). Если же "не жалко", отношения к различным профессиям с вами можно складывать, снижая домин в услугах, дают выгодные задания... И наоборот. Авторы утверждают, что пройти игрок сможет в любой из этих классов — на свой лад.

Для того чтобы объяснить ситуацию, необходимо все-таки сказать пару слов о настоящей цели игры. На самом деле, существует таинственный Основной квест, состоящий из серии заданий. Головная болит начинается с того святого корабля Лизандуса (Lisandus — имя-то какое!). Имперский шпион, настолько советует обратить внимание на три правых семейства — Daggerfall, Wyndred и Sentinel. Король Daggersfall в даст вам первый квест тогда и только тогда, когда на несколько секретных и не-

маленьких ЗАПЯТЫХАЕТЕ внимание, но и УВАЖИТЕ мнение окружающих о себе любимом. Основание квесты, а если вы выполняете за информацию, но ни в коем случае не за материальным благо. Если вы откажетесь от такого задания, вы и сами, и другие, и даже не сможете. Поэтому будьте ласковой, не утруждайте своих побоях на ужины (горло), старайтесь выполнять "на отлично" все поручения, а главное — не спите на городских улицах! Впрочем, основные квесты займут не только от репутации, но и от уровня горбы. Если вы остановились на цифре 2, вам прийдя поручат что-либо сделать...

Но успех в Temple зависит не только от личного качества. Будем считать рубль-парень, вооружать, ослеплять, поить и кормить. Золотом нас не станет никто. Конечно же материальное положение — вот, что требуется помимо всего прочего. Деньги в игре

добываются всеми возможными способами. Самый честный, правильный и незлободный (кавы в настоящих жизни) — выполнение квестов. Их дают все кому не лень: князья, Храмы, королевская семья и простые смертные. Работа магичи доходна, но опасна. Кстати, в игре абсолютно не применяется lockpicking skill. Дело в том, что любая незелая магича диспетчер вышбавается ударом ноги/руки/меча. Опасность состоит в том, что всегда, даже ночью, нигде не кто-то беспоконный, кто позову стражу. Если удалось убежать — хорошо, нахлестите, что вас не опознали. Перебили всю стражу — тоже не смертельно, но вас рано могут опознать. Как следствие — стремительная репутация в городе может не пустить — придется либо девятьсот "через стену".

Маги — более китрый народ. Достаточно взять заклинание Create Item и надевать побольше стальных кольчуг — в тем саля их в магазин — одновременно и кода, и тренировка школы Mysticism. Подобным душем можно заниматься в Fighters Guild (если вы ее член) — денег за чистотой не требуют. Если ваша квалификация не имеет предела, купите лошадей и тележку. Тележка держит до 1 тонны: представляете, сколько можно утащить!

Вообще говоря, быть магичи куда веселее. Быть тем, кто может отпереть заклинанием дверь, в их распоряжении еще и телепортационный spell. Эти "фичи" — это одна половина задания учеников от компании Bethesda. Нелегальной Teleport (Recall) доступен каждому. Действует он так: игрок "помечает" абсолютно любое место — с тем чтобы, еще раз активировав заклинание (откуда угодно и когда угодно), пере-



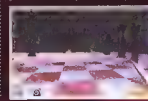
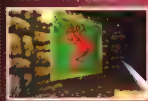
стись в эту самую точку. Как вам это нравится? Днем заходите в магазин, ставьте "якоря". Ночью сила магии доставит вас к возжеланному полку, и вы сможете убраться обнести полтора за одну ночь — ведь на следующий день в магазин доставят новые товары.

В этом сочинении намеренно не упоминается бесчисленное количество "багов", которыми можно кишить игра. Основная задача — показать, насколько необычна идея Daggerfall и в каких пределах здесь возможности магии. Совети и предложения по оптимизации прохождения игры можно продолжать очень и очень долго (можно даже отдельный материал издать) — один этот факт говорит о неординарности Daggerfall.

Кстати, серия The Elder Scrolls напоминает древних Pirates of the MicroProse. К чему это? А к тому: ищите приложения не только героическую голову, исследуйте подземелья, конит богатства, открывайте что-то новое, купите корабль и собственный дом в каждом королевстве... Что? Я об этом не говорил? Верно, но это не значило, что такое невозможно.

— Александр Вершинин

Системные требования:
486DX/66, 4 Мбайт RAM, 2-скоростной CD-ROM, мышь



The Elder Scrolls: Daggerfall

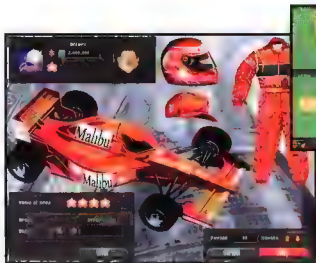
★ Bethesda
★ Wothin

76% ГИДРА

95% КРАС

ИНТЕРЕСНОСТЬ

97%



спонсор. Главное здесь правильно выбрать основного спонсора, что в конечном счете в огромной мере определит не только благополучие команды, но и ее престиж. Очевидно, что каждому спонсору присущи определенные уровни финансового могущества, авторитеты, притязания,

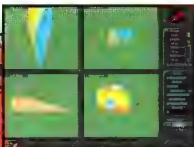
когда гощика стоит делить и делить огромных. И опыта надо "угадать" с рекламодателем. Несложно сообразить, что разные фирмы будут предлагать разные деньги, хотя истинно коня в большой степени зависит от продолжительности нахождения рекламной раскраски на авто. Кстати, очень важно не ошибиться в



выборе сроков, ибо, заключив контракт, скажем, на год, вы, вопреки желанию, вскоре можете об этом несколько раз изменить приличные места, вы совершенно законно сможете повысить

рекламные расценки, но, увы, подписав контракт на разорять не удастся.

Значимым средством пополнения кассы является и изготовление сувениров (как с логотипом пилота команды, так и с абстрактно-голыми атрибутами). Игравший вполне виртуально качество



производимых и изделия (меняя себя, эластичности) и начинать их кончить уду. Очевидно, что для нераскрученного,

малоизвестной команды с небольшим числом фанов больше подойдет недорогие сувениры а-ля "ширпотреб". Если же вы выигрываете гонок на гонок — немедленно приступайте к массовому производству же не только масок-кружек-брелочков и прочих милых-безделушек от покупателей не будет отбоя!

Да! Не забывайте про призовые. Ведь гощику выдается только часть этих дел (от силы миллион-полтора), все остальное — зачет команды. А это колоссальные средства.

Что еще? Иной раз имеет смысл глянуть в банк и взять кредит. Разумеется, чем у вас меньше плут в деле, тем более крупную сумму вы сможете дать. Впрочем, всегда помните, что банк — довольно опасное, придется выплачивать проценты, которые напрямую зависят от размеров полученной суммы

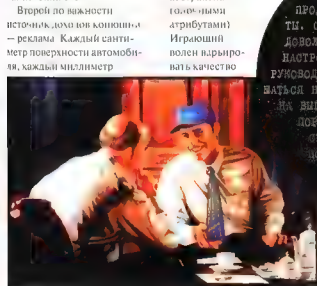


и от сроков выдачи кредита. Так, например, миллион долларов на 5 лет можно с легкостью и несколько месяцев обанкротиться на одних процентах!

Одним словом, все свое время и место Валет и сразу стать чемпионом не удастся, конечно, придется постепенно, гонка за гонкой добывать известные финишные очки и, соответственно, зарабатывать деньги. И тратить их! На что? Вот об этом мы, сейчас и поговорим.

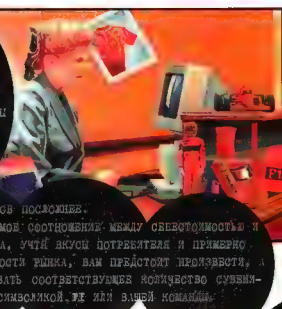
Основа статьи расходов — «кишине». Каждый болел суммарно стоит миллионы долларов, а ведь авто может быть в секунду разбито неумелым

основным источником пополнения казны гоночной команды является реклама, поэтому вам придется с тщательностью взвесить ваши возможности и возможности спонсоров. Фирмы, желающие развить свою рекламу на борту болидов или на рекламном баннере, различаются по своей финансовой мощи и интересам к вам как к спонсору. Некоторые компании готовы платить за размещение рекламы на болиде, другие — за размещение на баннере. Поэтому, прежде чем подписать контракт, не забудьте оценить возможности вашей команды. Если вы слабая команда, то вы можете привлечь внимание спонсоров, разместив рекламу на болиде. Если вы сильная команда, то вы можете привлечь внимание спонсоров, разместив рекламу на баннере.



Еще два источника финансирования — это продажа сувениров и кредиты. С банковскими ссудами все довольно просто: straightforwardly настроенное по отношению к вам руководство банка не будет соглашаться на выдачу денег под проценты, пока вы не достигните стабильного финансового положения. И не забывайте о кредитном рейтинге.

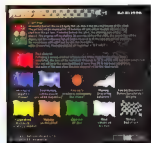
С изготовлением сувениров сложнее. Наилучшим приемлемым соотношением между стоимостью и ценой товара, учитывая расходы и примерно оценив возможности рынка, вам предстоит определить, а затем реализовать соответствующее количество сувениров с максимальной выгодой для вашей команды.



ПОСЛЕДНИМ РАЙСОМ ПО УЛУЧШЕНИЮ КОСОВЫХ КАЧЕСТВ МАШИНЫ — ПРАКТИЧЕСКИ ЕДИНСТВЕННЫМ СПОСОБОМ ПОМОЧЬ СВОИМ ПИЛОТАМ УЛУЧШИТЬ РЕЗУЛЬТАТЫ. ВО ВРЕМЯ ГОНКИ ВЫ НЕ СМОЖЕТЕ, САМОСТОЯТЕЛЬНО СЕЗ ДА ЕУАБ, ГОЛОВОУКЛАДЧИТЕЛЬНЫМ СПИД-СТРИМКО ВЫБРАТЬ ПОБЕДУ У СОПЕРНИКОВ НА ПРЕДПОСЛЕДНЕМ КРУГЕ. ЭТО, УВИ, НЕ ПРЕДУСМОТРЕНО СМЕТОМ ЖИТИ. ЗАТО ОТ ВАС НАПРЯМУЮ ЗАВИСИТ ОПРЕДЕЛЕНИЕ ТАКТИКИ ДОЗАРАВОК И СТИЛЕ ВОЖДЕНИЯ КАЖДОГО ИЗ ГОНЧИКОВ...

R&D-директора, а также от того срока, который вы отсылаете на всю работу.

Создание прототипа — только первый шаг. После



этого в дело включаются инженеры, приступаящие к производству каждой детали. И если вам удалось изготовить зинес (достаточно большое) количество первоклассных двигателей, то от желающих их приобрести не будет отбоя! А это, разумеется, может стать еще одним прекрасным источником дохода — цена готового двигателя многократно выше, чем его себестоимость, — миллионы эдик на ю, а то и на все 50.

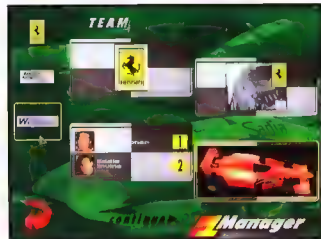
Итак, из спонсоров составившихся из чужих ли, но машина собрана. Перед гонкой она должна пройти обкатку, в ходе которой понадобятся кое-какие дополнительные регулировки. Иначе невозможно, что придется менять некоторые детали. Где этим заниматься? Можно арендовать на время трассу и вдоволь попрактиковаться на ней. Перед этим, впрочем, не мешает сначала

испытать машину в лабораторных условиях, чтобы выверить оптимальные углы для подвесок, крыльев, циклы двигателя и передаточные числа. Для каждого трассы придется производить собственные, куда более «ювелирные» настройки.

Желая машина это, конечно, замечательно, но безумного гонщика. В общем, мы ждем еще одна менеджера функция — заключение контрактов с гонщиками, причем учтите, что команда

прециальные за первые, которые и прочие места. Заметим, что некоторые пилоты проявляют и значную придрипляющую, но именно они способны привести команду к победе!

Можно еще очень долго рассуждать о тактических сторонах игры, о необходимости уметь рассчитывать стратегию самой тонкой (пит-стоны), о возможности психологического давления на пилотов (имеет смысл заставить их ехать с



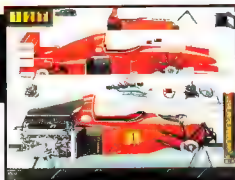
до такой степени как минимум и двух спортсменов. Нам показалось, что именно эта часть более всего украшает игру. Мы не только предлагаем гонщика, определенную зарплату, но и процент от призовых денег,

большим безразусудством или, напротив, предельно аккуратно), наконец, мы могли бы дать массу полезных советов и тонких уловок, но, увы, журнал не безразмерен. Так что переходим к итогам.

Общие впечатления, оставшиеся от игры, весьма и весьма радужные. Особый шарм F1 Manager придает то, что деньги и как таковые



ЕДИНСТВЕННОЕ, ЧТО ВЫЗЫВАЕТ СОМНЕНИЕ, — ЭТО ЗВУКИ, ИЗОБРАЖЕНИЕ ВАШУ БУРНУЮ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ. ОДНООБРАЗНОЕ СТРЕКОТАНИЕ ПИШУЩЕЙ МАШИНЫ В КОНТОРЕ, МОНОТОННЫЙ СТУК ПНЕВМАТИЧЕСКОГО ПРЕССА ВЗЛУК С ТРЕСКОМ СВАРОЧНОГО АППАРАТА В КОНСТРУКТОРСКОМ БЮРО НА ТРЕТИЙ ЧАС ИГРЫ СПОСОБНЫ СИЛЬНО ПОШАТНУТЬ ВАШУ НЕРВНУЮ СИСТЕМУ...



СОЗДАТЕЛИ ПОСТАРАЛИСЬ МАКСИМАЛЬНО ОБЛЕГЧИТЬ ПРОЦЕСС ОБУЧЕНИЯ С ИГРОЙ. ТАК, ЗАДЕСЬ ЕСТЬ СПЕЦИАЛЬНЫЙ БЛОКНОТ, С ЗАРАНЕЕ ОТВЕДЕННЫМИ РАЗДЕЛАМИ ДЛЯ ПОМОЩИ, КАСАЮЩИХСЯ ВОДИТЕЛЕЙ, ПРОБЛЕМ ДИЗАЙНА, ФИНАНСОВ, ПРЕДОТВЕТСВИЯ ГОНКИ И ТОМУ ПОДОБНОГО. КРОМЕ ТОГО, ВАМ ТЕКУЩЕЕ ПОЛОЖЕНИЕ ПРЕКРАСНО ОТРАЖАЮТСЯ СТАТИСТИЧЕСКИМИ ДАННЫМИ. ЕЖЕДНЕВНЫЕ ФИНАНСОВЫЕ ОТЧЕТЫ, РАЗНООБРАЗНАЯ СТАТИСТИКА УЖЕ ЗАВЕРШЕННЫХ ГОНОК — ВСЕ ЭТО ДОСТУПНО ВАМ ПРАКТИЧЕСКИ В ЛЮБОЕ МГНОВЕНИЕ ВРЕМЕНИ...

хоть и являются главным составляющим игры, все же до конца ее не исчерпывают. Игрового захватывает другая, не менее принципиальная задача — выиграть. И это, согласитесь, способно придать второе дыхание любой игрушке — к ней хочется вернуться и сыграть снова. В общем, выход один: нецен и обязательно не подожать, неслышательно!

Системные требования:
48603/56 (лучше Pentium) 8 Мбайт RAM (лучше 16), скорость CD-ROM 50CA звуковая карта DO5.

— Петр Давыдов, Дмитрий Яковлев

Software 2000

50% 85% ИНТЕРЕСНОСТЬ

F1 Manager

96%

Скриншоты из игры F1 Manager, включая статистику и интерфейс.



Железки на память

Ну что, освежили память, просмотрев итоговый игровой хит-парад "МИ"? Вспомнили любимые игрушки (признайтесь, ведь иной раз, расчувствовавшись, и слезу с глаз смахивали!), узнали о существовании уймы неведомых до сих пор гаджетов сезона '96 (за какими-то тут же побежали в магазин — тем более, что фирмы-дистрибьюторы указаны!) .. Очень хорошо. Вы нас, как обычно, радуете. Только на чем играть-то станете? Компьютер — вчерашний день, вместо колонок — кашляющий PC-"скрипер", о звуковои карте можно только мечтать, CD-ROM — 0,5 скоростной, от товарищества "Сидюкоффы, Ромовъ и сыновья, поставщики Его Императорского Величества Двора" (прадедово наследство), видеокарта EGA'шная. Короче, на помойку! В металлолом! Немедленно! Ну а разгрузив мусорное ведро, следите поближе в кресло, возьмите в руки "МИ" и еще раз пробегитесь глазами по нашим "железным" публикациям. А лучше не глазами, а ножками — по магазинам, в поисках тех замечательных "шелесек", что по результатам тестирования получили у нас призы (тестовая лаборатория дело знает!).

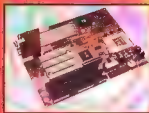
Памятка игромана '96, часть вторая, говорим мы вновь. Хит лист (парад, торжество, триумф), традиционно поправляете вы. Ладно, вперед!

ВИДЕО-КАРТЫ

ASUS
P/I-P558P4V

Специальная цена. Лучшая покупка

"Учитывая простоту установки и невысокую цену, плату можно рекомендовать для самостоятельной сборки компьютера" ("МИ", #10)
Речь о компьютерной сборке в той публикации шла лишь потому, что P/I-P558P4V не видеокарта, а



материнская плата с интегрированным видеодрайвером-чипсетом SiS 5596. Весьма приличная плата, надо сказать. Quake бегает, видео в окне крутится, а главное — одним выстрелом (и не очень дорогим) убиваем двух зайцев: "мать" — это уже полкомпы, а когда к ней еще и видеокарту докупать не надо. В общем, вы все поняли: выгодно, удобно, дешево. И надежно.

ASUS
PCI-V264V

Найш. выбор. Лучшая покупка

Дово тыно высокий суммарный рейтинг нашего тестирования (74,8%) и не такая уж злобоязненная цена позволяют нам говорить об этой карте на



контроллере ATI-264V2 и с памятью типа EDO DRAM, как и качественный рисунок: адаптер показал неплохую скорость вывода MPEG (за счет аппаратной поддержки процессором функции демонстрации видео), как и быстрое время на включение экрана.

Diamond Stealth 64 Video 3240

10 MOLT

Наш выбор

«Один из самых мощных видеокарт, представленных Diamond...» ("МИ", #10).

Очень быстрая видеокарта, что во многом определяется чипсетом S3 Vision 96b и VRAM-памятью (стандартная поставка — 2 Мбайт, расшире-



ние до 4 Мбайт). Одна из самых дорогих потребительских видеокарт (что-то около 190 долларов), однако и результаты показали отменные. Точнее — САМЫЕ ЛУЧШИЕ: суммарный тестовый рейтинг — 90,2% выше у нас не было! Отличная документация, максимальные результаты демонстрации MPEG на полном экране и в окне, очень легкая и быстрая установка...

Eagle 664UV+ (767) Jaton VIDEO-57P Pine Monza Grand Prix OPT 626264

Приважа покупка

Здесь следует сделать неминуемую оговорку: относительно неспешных тестов карт, получивших данный приз. Безусловно, не сравнимо с лучшими образцами видеоплат, которые проходят тестирование, это довольно посредственные изделия, однако у них есть одно

важное преимущество: они почти ничем не отличаются.

Скажем, та же SM4UV+ "Едиди" в Москве стоит 40 долларов (а то и дешевле). При всем том как правило такая карта является неплохим Windows-ускорителем. ID-игры в большинстве своем "принимают" ее достаточно благосклонно, видео в окне воспроизводится с удовлетворительной скоростью. В общем, это действительно хорошая, как сказать, "народная" покупка — для всех и каждого, кто не обременен большими доходами и проблемами с ними связанными. Впрочем, всегда надо помнить и о людях не без недостатков, а именно тайской корпорации, где не настолько богаты, чтобы покупать дешевые вещи. Дилектика, елки зеленые.

Matrox millennium

Наш выбор

"Вполне профессиональная карта... показала замечательную скорость работы с DOS-приложениями; кроме того, к ней подключается множество недорогих устройств..." ("МИ", #10).

Несмотря на то что карта действительно имеет утраты,



даже профессионалов, работающих с видео, цена у нее, что называется, божеская. Содержит "на борту" Windows-ускоритель и 3D-акселератор. Стандартная поставка — с 2- или 4 Мбайт памяти, хотя при желании можно установить и до 10 Мбайт. Чипсет — MGA. Память — VRAM. Карта способна работать с TV-присоединком, TV-компрессором и MPEG-проигрывателем (довольно модная дополнительная функция). Замечательные результаты на отдельных тестах и 80-процентная общая оценка — одна из самых видеокарт.

miromEDIA 3D

Наш выбор. Специальный приз

«...фирма Miго в очередной раз подтвердила свою высокую результативность...» ("МИ", #10).

Одна из самых распространенных на сегодня, довольно быстрой видеокарт процессор S3 Trio64V4, на котором работает



адаптер, в совокупности с памятью типа EDO DRAM (2 Мбайт без возможности расширения) "принимает" этой фирме не близкой родственнице miromEDIA View ("МиниМедиа") практически любые потребительские приложения, суммарный рейтинг которых вышел и "тройку" благодаря адаптеру устройств остальных карт, способных к воспроизведению MPEG в окне (43,1 кадра в секунду). Замечательно демонстрирует себя и подтянувшись к видео, установленная видеокарта, как только ее закрываем экраном, и все остальные приложения, поскольку 3D у нее уже заложили. View — почти идентична, View тоже не лыком шита.

miromEDIA View

Наш выбор. Специальный приз

«...отличная работа и отсутствие проблем при установке...» ("МИ", #10).

Во-первых, почти стопроцентный результат при демонстрации полноэкранного видео (около 43 кадров в секунду) и видео в окне; во-вторых, 5-й суммарный рейтинг; в-третьих, уникальные возможности по расширению — TV-приемник,



MPEG-проигрыватель, TV-тюнер, TV-выход; в-четвертых, вполне приличная скорость и в Quake и неплохое ускорение "Окон". Дорого? Однако это хорошо вложенные деньги:

Prolink PixelView ComboTV+

Специальный приз

«...рекомендуем обратить на эту модель внимание...» ("МИ", #10).

Поквадрив в целом красивые результаты, несколько превышающие средние (суммарный рейтинг — 87,2%), эта SVGA-плата по скорости отделилась в другом: в стандартную поставку входит телеприсоедин и телекартвартер.



Кроме того, имеется возможность подключения TV-пульта к компьютеру. И, наконец, мы, считаем, что, не имея самого большого экрана (монитор, правда, 1024х768), мы в итоге получили всего-то около 190 долларов. Что мы в итоге получили? Верно, СПЕЦИАЛЬНЫЙ ПРИЗ от "МИ"!

EPIDER Tarantula 64 MK.II

Наш выбор

«...одна из лучших карт, с которыми при тестировании не возникло вообще никаких проблем...» ("МИ", #10).

А проблема не было по той причине, что это очень надежная, многократно проверенная, доведенная до ума карта, поскольку она выпускается дольше других аналогов, прошедших тестирование. Отсюда и 4-й, — применять чисто арифметический подход, суммарный рейтинг (79,8%), и MPEG



ПРОБЛЕМ ЖЕЛЕЗО ПЛАТ И ПРОЦЕССОРОВ



Пингвином посетить наш WEB сервер



Розничные магазины Аэроник
ул. Воронцова Б-ль, 3
ст. м. "Чистые пруды"

235-63-50 (9 линий)
факс: 916-03-24



Ломоносовский проспект, 23
ст. м. "Университет"

938-00-21
938-27-40



Оптовый отдел:
Ленинская галерея, 6
ст. м. "Октябрьская"

232-64-00 (3 линии)
факс: 232-23-06

Наши дилеры:
Каширское шоссе, 64/3
ст. м. "Каширская"

974-06-41
974-01-55

ул. Гвардейская застава,
ст. м. "Волжская"

930-39-57
430-44-75

ул. 2-я Брестская, 19/18
ст. м. "Маяковская"

930-96-17
430-36-20

ул. Кошанкина, 11/
ст. м. "Каширская"

974-25-31

ул. 1-я Мытная, 3/
ст. м. "Рижская"

749-44-36
499-88-98

ул. Шаболовская, 61/2
ст. м. "Шаболовская"

952-32-47
328-25-30

ул. 6-я Палочка, 35, стр. 1
ст. м. "Добрынинская"

938-93-70
938-97-86

ИПЧ, пав. "Алч", Троицкая
ст. м. "Рязань"

974-60-07

ул. "Московский", 3 ул.
ст. м. "Хорошевский"

785-38-52

офис "ТОК-ТАУ" ул.
ст. м. "Таганская"

910-00-78
910-83-16

ул. Вавилова,
ст. м. "Вавилова"

535-05-43

ул. "Кавказ"

535-05-43

факс: 534-18-42



Идеальный компьютер



LG

Новое имя

GoldStar

WIENER PC

на базе Intel Pentium® Processor

75/100/120/133/150/166/200 MHz от \$510

с мониторами

GoldStar

15", 17", 20"

Доставляем и устанавливаем компьютеры у Вас дома и на работе.

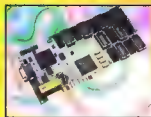
ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА 357-23-23



**МЫ РАДЫ
СООБЩИТЬ**

что теперь наша компания готова принять назад купленные Вами компьютеры в течение двух недель с момента продажи. Для этого достаточно Вашего желания. Деньги возвращаются.

© 1997 LG Electronics, Inc. All rights reserved. LG Electronics is a registered trademark of LG Electronics, Inc.



выходится с прекрасной скоростью, и Quake бегает даже в 1024х768. Используемый процессор — S3 Vision 968, память — VRAM ("стандарт" 2 Мбайт)

STB Lightspeed 128

STB
Наш выбор

"Работает замечательно, по всем тестам показывает результаты выше средних." ("МИ", #10).

Использован новейший процессор Tseng ET6000 и видеоплата типа MDRAM (2/4 Мбайт), созданная специально под этот чипсет. А это дейст-



тельно современные "примочки", не могшие плохо работать просто по определению. Отсюда и приличные результаты тестирования: общий рейтинг — 76,7% (почетное шестое место), за которым стоят очень хорошие показатели, полученные на каждом отдельно взятом испытании.

ПРИВОДЫ CD-ROM

Panasonic SQ-T650N

MATSUSHITA E.I.
Специальный приз

"...интересность и качество реализованного технического решения, симпатичный дизайн и

необычайная компактность для устройств подобного класса." ("МИ", #9).

Великолепная, совсем недавно разработанная модель 10-скоростного привода, являющегося "по совместительству" CD-ROM changer'ом зарижаем в устройство целых пять (5) компакт-дисков и



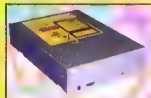
слушаем, слушаем... Несмотря на то что скорость считывания информации уступает показателям лучших представителей 10-скоростных драйвов, CD-ROM продемонстрировал завидное время поиска сектора, что поразило многих — слишком уж серьезно усложнена механика этого изделия, чтобы так быстро работать!

Pioneer DR-470

PIONEER
Наш выбор

"Привод, специально адаптированный для работы с Windows 95 и показавший замечательные результаты при тестировании." ("МИ", #9).

И в самом деле — показатель 10-скоростной CD-ROM выдал уникальные особенно это касается времени поиска информации — 88 миллисекунд, что, как говорят коробейники в подмосковных электричках, "в

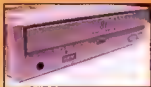


три, а то и в четыре раза ниже, чем у коллег по бизнесу". Что же касается хороших отзывов этого CD-ROM с Windows 95, то все дело в любопытном техническом решении, примененном разработчиками, когда задействуется специальная перемычка, переводящая привод в режим работы, максимально совместимый с 32-битной ОС. Наконец, надо учесть, что это еще и довольно недорогое устройство — в сентябре оно обошлось бы вам в 150 долларов

Samsung CD-Master 8E (SCR-830)

SAISON
Специальный приз

По ряду технических причин привод не успел попасть на проводившееся нашей лабораторией тестирование, в жалость поскольку результаты, показанные данным драйвом во время дополнительных испытаний, потребители могут только поразоваться. Да, показатели при линейном чтении данных (1216



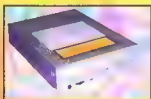
Кбайт/с) у CD-Master 8E стандартные для 8-скоростных устройств, зато время поиска сектора меньше, чем у ближайшего конкурента, примерно в полтора раза, а это, согласитесь, немалое достижение. Кроме того — редкий для драйва, наличие кнопок управления проигрыванием аудиодисков, приличные драйверы, аккуратно и толково написанная документация и практически абсолютная бесшумность при работе (вентилятор, охлаждающий процессор, шумит значительно сильнее).

Sony CDU-370

SONY
Премия Мейер

"Добротный привод, приемлемая для среднестатистического московского кармана цена." ("МИ", #9).

8-скоростной драйв от Sony, стоявший и начале осени что-то около \$130, не вызвал при



тестированию абсолютного никаких отрицательных эмоций, что, согласитесь, для домашнего использования принципиально. Очень быстрое

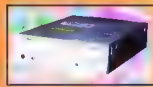
для своего класса чтение, не менее быстрый поиск информации на диске, легкая и безболезненная (для головы и рук) установка/инсталляция. "А цена! Вы просто не поверите!" (вот привяжало-то!).

Toshiba XM-5602B

TOSHIBA
Наш выбор

"Быстрое, удобное в повседневном использовании, надежное устройство." ("МИ", #9).

Toshiba — это всегда Toshiba. A Toshiba в переводе с японского на русский игроманский — это надежность. В первую очередь. А потом еще раз



надежность (так уж случилось, что почти вся редакция "сидит" на тошибовских драйвах — и ни одного отказа за два (почти) года, хотя CD-ROM'ы за эксплотируются, что называется, и в хвост и в гриву!) Надо ли что-то добавлять? Вроде бы нет, а с другой стороны, как бы отметить замечательные результаты, полученные нами во время тестирования.

ДЖОЙСТИКИ, АКСЕЛЕРАТОРЫ, ГЕЙМПАДЫ, ПЕДАЛИ etc.

CyberPuck

FORTE TECHNOLOGIES
Специальный приз

"...исключно такими устройствами комплектуется знаменитый шлем VFX-1. И за это CyberPuck'ом можно простить многое." ("МИ", #9).

То, что пробовао этот трекзаво



SIEMENS

NIXDORF

ВЗРОСЛЫЙ

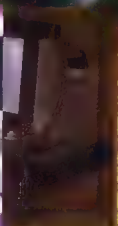
КОМПЬЮТЕР

ДОСТУПНЫЙ

РЕБЕНКУ



**SIEMENS
NIXDORF**



SCENIC 5HP

**Лучший
мультимедийный
компьютер
для дома,
образования
и бизнеса.**



 **LAMPOR**
COMPUTER COMPANY

симуляторы (авиасимуляторы в этот рад не входят) и аркады." ("МИ", #7-8).

Очевидно, что слово "джойстик" не отражает сути этого серьезного приспособления Team Sports Set — это скорее целый "управленческий



иссесер", состоящий из двух геймпадов (потому и аркады, а не авиасимуляторы — потому и валсом, а не футбольной командой) и мультипорта. Последний, вообще говоря, способен "обслуживать" до четырех геймпадов. Но — делать это, разумеется, отказывается, поскольку в редакции нет компьютера с ответным специальным тайм-портом. А к хитрости была идея — сравнить на одном PC вчетвером! Но все равно спецприз за оригинальность джойстикостроителям из Advanced Gravis. Вкупе с "Нашим выбором"

Mach 3

СН PRODUCTS

Специальный приз

"...можно не только "бегать-стрелять"... "летать-гонять", но и... рисовать." ("МИ", #7-8).

Великолепная динамика (а это всегда "первый признак" качественного джойстика) и очевидная универсальность применения этого устройства (см. цитату) позволили ему попасть в нынешний почтенный список в качестве обладателя специального приза редакции. На наш взгляд, важно и то, сколько стоит прибор. А он дешес, что для СН вообще говоря, не характерно (Наверное поэтому немного хромает эргономика —



разработчики просто забыли пригласить дорогостоящего дизайнера.)

Rudder Control System

THURSTMASTER

Наш выбор

"...словарный запас играющего сокращается до единственного слова, и слово это "хочу!!!" ("МИ", #9).

Вот и мы хотим. Нет, серьезно — кто бы подарил? А мы бы их тестировали и



тестировали, а потом долго делились бы друг с другом непередаваемыми впечатлениями — одними междоумиями, жестами, мимикой и измученного лица. В общем, это ПЕДАЛИ, коллеги. И тим все сказано ПЕДАЛИ от THURSTMASTER. Продолжать дальше или вы уже собираетесь к старшему-процентчику?

ThunderPad

LOGITHON

Лучшая покупка

"...очень достойный геймпад для всех, кто ощущает себя профессионалом в аркадах." ("МИ", #9).

Серьезные игроки обычно недолюбливают аркады. А вместе с ними и геймпады, представителем многочисленного племени которых и является ThunderPad. Но любовь любовью, а сколько раз вы, осв-таки из какой нибудь модной аспон, ловили себя на мысли, что-де "Травстастер"



(а у вас ведь никак не хуже F-16 Throttle Quadrant System, правда?) здесь не в дугу, не вяжется. Сколько раз, а? Только честно. Вглаз, я.., аза смотреть. То-то! А тут как раз мы со "скрытой рекламой" ThunderPad'a и делаем, и сердиот. Потому что все как в

ОНИ ПОЗНАЛИ МИР С ПОМОЩЬЮ ЯБЛОКА, ВЫ ОТКРОЕТЕ ЕГО С ПОМОЩЬЮ WINNOR INC.

Общение по видеотелефону через телефонные линии, Internet, сети...

VideumConf Pro - недорогой и надежный комплект для видеоконференций

- VideumCam - цифровая цветная видеокамера
- Videum AV - карта захвата и оцифровки видео и звука(Full-Duplex audio)
- CU-SeeMe - специальное программное обеспечение для видеоконференций

Master Distributor

Trans-Ameritech

Центральный офис: Москва, Б.Очаковская, 14
Тел./факс: (095) 430-9959, 430-2207, 430-2457, 430-6809
МЫ РАБОТАЕМ КАЖДЫЙ ДЕНЬ, КРОМЕ ВОСКРЕСЕНИЯ

Наши дилеры:

Русское поле
Моросейка, 9
(095) 921-5719

Озерком
Б.Толмачевский пер., 3
(095) 231-7195

СЕДА СОЛИД
Бульварная, 40
(095) 334-9733



J-707RV

生活大爆炸

Наш выбор

¹⁶ "Качество и мощность звука
ополне на уровне акустических
систем неплохого музыкального
звучания." ("МИ", №6).

— Это лучшее, что мне случилось в то лето, сидючи в жаркой комнате, в поту испаряющей.



тятся в финал некоего консерваторского зинедания. В период наступательных экзаменов. Наступлений яркий, в когдо одновременно «матришь на зинед матири» с соответствующим зинедом, даже образный звук. Четкие басы, приятные высокие частоты, почти нет шума, широкое, последнее зинед от зинедной плати, понятие,

J-902AV Subwoofer

JAZZ HIPSTER

Наш выбор. Лучшая покупка.

Пожидай, душой из мультимедиа-сабвуфера

Сложно что-либо доба-
вить к приведенной вывож-
ке? Увы, никак. —



IT-160

“ИСТИМЫЙ ЗВУК, НЕ НАИОРИСТИМЫЙ,
НО АККУРАТНЫЙ.” (“МИ” #6).
Казалось бы, “КИТАЙ”.
ЗВУК — ОНС — НИЖЕ НИЧЕГО
(СЛОВО) ЗВУК, КАК АН-
ПОЛОДЫ ЛЕТЕТЬ, ОЗНАЧЕ-
ФАКТИЧЕСКОЕ ОТСУТСТВИЕ У



SM5-7640A

100

Лучшая покупка

...звучат скромно, не
сбалансирани...» ("МІ
#6).



Нелетунные, с хорошими
средними частотами в 80
Sumung'a. Последнее мало
чем говорит, поскольку
достижений на этом фронте
эпимениой корейской
жизни не замечено, но

ДЛИННЫЙ ВЫБОР КОЛОНЫ

JAZZ HIPSTER

ТОЛЬКО У НАС МОДЕЛИ

J-520AV

«Необходимо отметить действительно мощный, сочный и агрессивный звук... общая картина производит некоторое впечатление прежде всего своей насыщенностью. Особо приятны взрывы, выстрелы — сошь «игрового звука». Достижения по за счёт хорошего баса».

(“Магазин игрушек” #6’96)

J-707AV

* колонки названы экспертами лучшими. Качество и мощность звука вполне на уровне акустических систем среднего музыкального центра.

("Магазин игрушек" № 96)

РОЗНИЧНА
ПРОДАЖА

**ВСЕ МОДЕЛИ НАКОПИТЕЛЕЙ
CD ROM И ЗВУКОВЫХ КАРТ**

У официального дистрибьютора



ЛУЧШИЕ МОДЕЛИ 1996 ГОДА
AZTECH CDA868
CDA1068



СПЕЦИАЛЬНЫЕ СКИДКИ ДЛЯ ДИПЛОМАТОВ

"Белый ветер", Москва
"АСП Техсервис" Екатеринбург
"Квеста" Новосибирск
"Русский стиль", Москва

ten. 928 7394
53 3433
35 0081
2 5 5 181

"Симплекс" Котельники
ЭТК, Москва
MediaLan, Москва
MBC Club, Москва

4535
924 3684
444 3130
945 9293

SOUND GALAXY

НЕ ПОЖАЕМ ТОЛЬКО ТО
СВЕТЛОМУ РАДУЮЩЕМУ

ТЕЛЕ-СЕРВИС МС

ТЕЛ.: 165-09-00. ФАКС: 164-26-59. E-mail: skyklt@online.ru

все равно приятно — если гигант индустрии, славящийся своим серьезным подходом, взялся за звук, то это наверняка будет иметь какие-нибудь последствия. Скорее всего приятные. А пока "Лучшая покупка", не более...

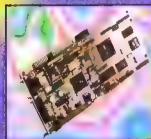
АУДИО-КАРТЫ

AudioTrix Pro

MEMATIX
Наш выбор

"...карта обладает очень качественным и чистым звуком." ("МИ", #5).

Едва ли не самая современная звуковая плата, которая и рождалась тестируется в наших лабораториях, чем серийный выпуск был запущен буквально за месяц до ее появления в Москве, а



следовательно, и звука. Между тем, картонка сразу же вызвала живой интерес у игроков и "слушающих" публики. Качественный звук — это само собой, но карта а) поддерживает все имеющиеся в IBM PC операционные системы, б) совместима с SB, в) может быть расширена DSP- и эффект-процессором (с помощью дочерней карты от того же производителя). Наконец, суммарный 72-процентный рейтинг AudioTrix Pro позволил ей занять в нашем тестовом микрофоне почетное пятое место (а ведь старт принимали 26 участников!).

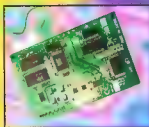
DB50XG

YAMAHA
Наш выбор

"...отличная обработка звукового сигнала и полное отсутствие какого-либо

шума." ("МИ", #5).

Настоящим событием ушедшего года стала дочерняя аудиоплата



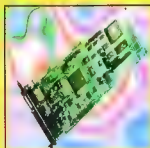
DB50XG от "Ямахи". Во всяком случае в России, где она появилась примерно в начале 1996-го. И у нас в редакции в частности, поскольку редкая звуковая картонка способна добраться до 88-процентного рубежа в итоговом тестовом рейтинге. А вот DB50XG смогла! Что тому "чилая"? Многие, но, если коротко, это: почти идеальная аппаратная совместимость (плата не использует прерываний, DMA-каналов и не нуждается в драйверах), высококачественный MIDI-звук, отсутствие каких-либо шумов. Плюс, конечно же, не слишком высокая цена. А ведь это настоящий "бренд".

SF32-WAV

SOUND FORCE
Лучшая покупка

"...качественно звучит MIDI, нет особых проблем и с остальными клавишами." ("МИ", #5).

И снова повторимся: есть карты получше SF32-WAV, но по принципиальному для рядового потребителя соотношению "цена/производительность" эта впереди многих плат — даже тех, что звучат лучше. Отсюда и результат: вы видите эту картонку в



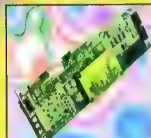
итоговом "железном" хит-параде '96

Soundseape Elite

SONIC
Наш выбор

"...никаких проблем с инсталляцией и прекрасно звучит." ("МИ", #5).

Абсолютный победитель наших испытаний, сумев



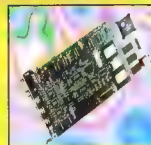
ший достигнуть 90-процентного рубежа в суммарном рейтинге. MIDI-файл "а исполнении" Elite вообще не вызвал никаких нареканий; Digital-канал — тоже блестяще, наличие дочерней платы с эффект-процессором — просто здорово!

Tahity

TURTLE BEACH
Специальный приз

"...хороший Digital sound-канал и великолепная аналоговая часть." ("МИ", #5).

Вы бывали на Таити? — Нет, но мы знаем, как оно



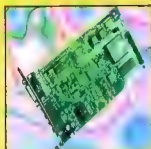
(она, он) звучит... И как же звучит эта аудиоплата со столь "географическим" названием? Если речь о "цифровом" звуке (аудиодиски слушать любите?), то великолепно. По школьным меркам на твердую пятерку

Остальное, увы, не по ее части.

TBS-2000 PnP

TURTLE BEACH
Наш выбор

Карта идеальна для проигрывания звука, записанного в стандарте General MIDI, некро Digital



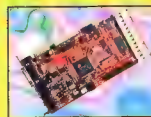
Sound, доступная цена. Четвертый итоговый результат Turtle Beach может гордиться своими микропроцессорными сыновьями и дочерьми.

UltraSound PnP Pro

ADVANCED GRAVIS
Лучшая покупка

"...аппаратно совместима с Sound Blaster 2.0, умеет оцифровывать 16-битный звук..." ("МИ", #5).

Гусь PnP Pro, как называют эту плату в народе, достойно продолжил дело, начатое просто UltraSound и Ace, добавив к скажанному в читате возможность расширения оперативной памяти до 8 Мбайт, что, как вы догадаетесь, позволяет до отказа "забить" картонку звуками (слушать — не хочу). Плюс — качественный "цифровой" звук.



По вине редакции в прошлом номере журнала был неправильно указан один из телефонов компании "Московский торговец". Истинный номер телефона: 939-4606.



100.8 FM

самая здоровая чистота



Розкопсь вважати крадія, що викрав гроші.

ИЛИ

ВИРТУАЛЬНЫЙ КИДЭПИНГ



сти утром за окном начался первый в этом году московский снег, а на кухне вдруг застрекотала тропическая ночная птица, обитающая только на банановых плантациях Колумбии, то... В общем, и простому смертному было бы нелегко задуматься, я не только конкуренту

Допустим, что эти приметы конца света не предвещали. Допустим, цикаду сбила с толку смена ласкового пояса, а взялась она на кухонном столе не по волюнтерству, а попросту из грозди бананов, купленных накануне.

Но ситуация осложнялась тем, что эта расчуденная таракашка распевала свои колумбийские песни, усевшись на раскрытой газете, а точнее на кроссворде и еще точнее аккуратно вдоль ряда пустых клеточек.

“Насильственное действие, производимое с целью получения выкупа”. Десять букв. Простой смертный, вероятно, не обратил бы внимания на этот мелкий для главы факт, что конвергенту тут стало вовсе не до шуток.

током кониергент? Это я и есть, ваш покорный слуга. Не слышали о такте? В лингвистическом термине пока нет, это жаргон. Зато можно найти в жаргонных словарях и в энциклопедиях министерств и комитетов по чрезвычайным ситуациям. В мире не было такого. Говорит, человек, глядящий на нас, как на Интуицию, подсказывает мне, что так оно и есть... Но по своему положению, наверное, изменится Конигергентом может стать каждый. Или почти каждый... Но это уже другая цивилизация. И, возможно, другая вселенная. А пока нас мало, и поначалу нам нелегко бороться со снобизмом. Да, вместе мы никогда не собираемся. Даже по двое. Слишком опасно для каждого нас. Какие то фанаты пустили слух, что крылья из массы кониергентов не должны превращаться никак никому не известную интуицию. Хотя не-гда бытует не до снобизма. Это может быть только крику на сильных традициях, которых, к сожалению, из дурдома транснационального над тобою о присутствиях аутогенной тренировки, интуитивная сна или всякой там трансцендентальной медитации. Везде мы этноцентричны, как пылинки кружат перед глазами, складываясь в дощечки, реже добрые предзнаменования.

Один раз профессор забыл сменить батарейку в часах. Все удивлялись, почему он проспал, а потом, поднимаясь в школу, уронил на пол очки. Я сказал ему, чтобы он, возвращаясь домой, не расслаблялся: у двери подлезла ему на голову свалдился сюртук. Он хмыкнул, конечно. Я сказал, что не стану гадать его таблеток, пока он не позвонит мне из дома. Позвонил. Ну, про "вечные долги" я успел послушаться и раньше. В общем, на одном из верхних этажей из рамы вывалилось стекло, и если бы он не вспомнил о моем совете. "Если бы я сразу уговорил вас

проглотить эту пилулю, мне бы крышка" — кое-что он и сам сумел предсказать: пусть задним числом... Впрочем, сначала была бы гильотина, а уж потом крышка

Погладился, что такое конвергент?.. Именно ЭТО и есть. Не что среднее между метеорологом, сыщиком и экстрасенсом. Хотя словечко "экстрасенс" мне не нравится. Никакие мы не экстрасенсы и не асновоящие. Что-то совсем другое. Конвергент — это человек, который по расположению пассажиров в автобусе — причем в любом автобусе — может предсказать изменение курса валют на бирже или забастовку свиноводов Гондураса

Когда-то жили на земле великие пророки. Они получали информацию прямо от Господа Бога. В те благословенные времена людям требовалось немного надсудной информации — десять заповедей, три рецепта виноделия, три десетки примет погоды на случай засухи или наводнения, ну и одна "книжка" древних мифов и преланий, ушмашавшая в голову патриарха. С тех пор мир погряз в информации. Мы все потихоньку в ней окаменеем, как ракушки в осадочных породах... Деявнсто процентов всех сведений, что мы потребляем, является продуктом чужой мозговой жизнедеятельности. Вы понимаете, на что я намекаю?

Вот тут и появляются **КОНВЕРГЕНТЫ**. То есть появляются не они, а информационные самоорганизующиеся структуры, в средоточии которых — в некоем глазе "циклона" — по стечению таинственных причин и оказываются конвергенты. Оказываются — и начинают **ВОСПРИНИМАТЬ**. Хочешь не хочешь, а воспринимай. Можно молчать и не высказываться, но тогда — воленс-ноленс — окажешься последним ногоем. Насчет забастовки свиноводов или пашения курса не грех и смолчать, но бывают события и посерьезнее. Тогда берешь мобильный телефон, набираешь один важный номерок и говоришь металлическим голосом:

— К-Третий выходит на связь...

Когда-то белые "К" — в начале времен они еще не были такими уж заглавными буквами "К", — звонили в милицию или приходили в Безопасность с обычных телефонов, и первым делом к ним приезжала "орочая психиатрическая"

Вторая заповедь конвергента: ничему не удивляйся! Удивлением сразу сбиваешь "настройку". Начинаются помехи, эмоциональные "шумы". Рискую принять за "знак" желаемое, а не действительное.

Пак вот. Вышел я на кухню, послушал минут пять этот концерт, огляделся по сторонам. Хватятсь и телефон было рано. Не доставало главного знака — "отмычки", — без которого за приметами и метафорами невозможно различить картину реального события

Третья заповедь: не напрягайся. Нельзя подгонять события. Нельзя сутелиться, иша "отмычку", — сама должна попасться на глаза, без всяких сознательных поисков.

Пока заваривал кофе, цикада сначала затихла, а потом и вовсе пропала с глаз, ситанула куда-то. Я не стал ее искать. Если эти "девять букв" сложились в рядок в Колумбии, то какое мне дело? Там мафия, наркобароны, что ни день кого-нибудь похищают... Но при чем тут первый снег в столице России? Предчувствие было дурным, почти дурным. Однако четвертая заповедь гласит: помни, что не дурных примет, а есть негативная интерпретация фактов. Соблюдая ее, я решил не садиться за компьютер и не сканировать новости, связанные со словом из девяти букв. Я очень нетерпеливо поздравлял, потом, сохраняя полное спокойствие, пошел в гостиную включить телевизор. Увидеть первую картинку, услышать первое слово с экраны — для меня это вроде профессионального гадания.

В гостиную я краем глаза заметил некий лишний и довольно объемистый предмет. Наличие этого "предмета" дома в девять утра ударило меня куда больше, чем гастролзи экокенаской цикады

В красе, уютно в нем утонул, тихо посыпав мой собственный отпрыск, Игорь Игоревич. Рекомендую: довольно способный лодыр двенадцати лет от роду... Он дрых в шлеме виртуальной реальности, и в первую минуту гнева я не сомневался, что теперь-то уж соберусь с духом и наконец уничтожу дьявольскую игрушку



Еще один "предмет" кинулся мне под ноги, страдальчески разевая пасть. Тоже, кстати, рекомендую: фокус Марс, трех лет, тоже смышлен, но сутелив. Уж точно не в меня

Тут все приметы и события были ясны. Младший заснул еще вчера вечером за рулем или с автоматом в руках, с па утром не явился, а первый урок, считай, уже прогугол. С другой стороны, чего ожидать от мальчишки, у которого мамочка репортёр-эколог, и он видит ее раз в неделю по телевидению а пилочка бывший хирург, а ныне оберпсих, за которым, правда, приезжают не доктора, а настоящие полковники... Нормальному воспитанию не способует ни то, ни другое, поэтому порку и акцию вандализма я отменил, а воспитательную работу провел с учетом эпохи

Пизал второй шлем, вошел в "виртуал" и явился отпрыску во сне в образе его классрука. Кстати, мой сынок сам создал этого призрака. Классруку него что-то вrole императора темных миров. Когда парень вздрогнул и очнулся от прозного оклика врага, было уже поздно. император блокировал все входы и выходы своей отборной гвардией и предупредил, что вводит во всех мирах коммунистский час с 20.00 до 19.00 следующего дня — и притом до тех пор, пока поганец не станет крутым отличником

Сняв шлем, Младший долго моргал, озирался на дверь. "Я больше не буду" уже не требовалось

— Пап, ты бы знал, какая там была тухля! — только и прошептал он, полав в полное окружение.

Мы решили, что успеть на второй урок будет делом чести и достоинства гражданина. Он рассказывал мне, почему застрял в "виртуале", пока в темпе десантника собирался в школу, а я под skutек Марса готовил ему на кухне походный завтрак. В качестве оправдания эта история, конечно, не годилась. Вышло, что в прокате выдали испорченный диск. Игра была что-то вроде "Quake'a", но в третьем поколении, враги не только отстреливаются, но и берут в плен, допрашивают.. Можно вызвать подмогу, а иногда — при определенных десантных — она может явиться сама собой и вести где-то, в смежных частях лабиринта, свой персональный бой.

Игрушка была одним из последних хитов Майкрософта. Сын сказал, что уже брал ее, и никаких проблем не возникало. А тут вдруг будто заклинило. Запускается лишь один вариант игры, а потом на всех уровнях тебя тащит по какому-то строго определенному маршруту — и самому, никуда не свернуть. Местные лобовы со страшными мордашками, но все как бы на одно лицо и появляются на одних и тех же углах, а главное — стрелять не стреляй, а только они сначала все сами валются, словно кто-то другой их из кустов вычит, зато на самом последнем этапе уже никак с этими гадами не справиться. Всю дорогу мажешь, будто ствол кривой. И тут уж они тебя хватают, тпшат в подвал и вопрос задают один — такой киантский, что лучше бы сразу прикончили. "Почему с т немытые фрукты?" И к тому же — никакой подмоги: команда вылова просто вырублена — и все.

Услышав про фрукты, мы с Марсом оба приподняли уши, но пока что доминанта у обоих оставалась другая. У меня — снова второй урок у них вел как раз "император". У Марса — свои ближайшие денех общего пользования.

доволен, что первым сообщат нам сенсационное известие. В наше время почти невозможно обнаружить человека, который еще не успел одновременно с тобой узнать хоть какую-нибудь валающую новость.

Украл сына посла Майкрософта! Три дня назад! Посольство сообщило только сегодня утром, после того как переговоры с похитителями стали заходить в тупик. Девять букв! Первый снег в Москве на голову Майкрософта!

Слушая посла, я кивал, с трудом сохраняя невозмутимость. Труднее всего было сохранить ее Марсу — какое ему дело до Майкрософта.

Высочия из подлезла, я дал сынку легкого пинка для скорости, а Марсу — тридцать секунд на всю его криминалистику под ближайшим деревцем. Наверно, труднее всех этим утром пришлось бедняге Марсу.

Когда мы вернулись домой, цикада застрекотала снова. Но непонятно откуда — из какого-то укромного местечка за шкафами. Вот теперь я получил право воспользоваться грубыми посылками!

Включая сводку новостей, я принял положенную для всех жителей Земли дозу информации. Дав Маклакен, двенадцати лет, сын чрезвычайного посла Майкрософта в России Гленды Маклакен похищен неизвестными, когда вечером в пятницу выходила с территории Московского зоопарка. ("Клетки, — полумил я. — Любопытно.") Спустя сутки террористы посредством импульсной спутниковой связи вошли в контакт с посольством. В настоящий момент с ними ведутся переговоры. Все службы Федеральной безопасности России заняты расследованием... Патрициуса действительно был немного похож на моего отпрыска. Глядя на него, безудержно маману: симпатичная и весьма редкая итальянка лет тридцати пяти, и не кто-нибудь, а чрезвычайный посол.

В общем, было перед кем выступить. Я вавал файд "Подрабности". Пусто. Вопросы "Принадлежность террористов" и "Требования сторон" тоже остались без ответа. И вот тогда-то я следом окончательный вывод, что прокуратурный диск сломался не просто так, а Младший прокурор первый урок не давал.

На клавишу диск в компютер, надел шлем, произнес пароль, который позволял мне входить хоть к самому императору без доступа и в любое время, — и вступил во врата Империи...

...очутившись вдалеке посреди саванны, на узкой, извилистой дорожке. Сюжет игры напоминал приключения Индианы Джонса. Надо добраться до сокровища (до секретных материалов, до принцессы, до стакана кока-колы). Смелых ждал злоеко треборье. На первом этапе нужно долезть (копаться, долететь или же пролетать через виртуальный лабиринт) до некой охраняемой бастилии (фашистами, инопланетянами, демонами и т.п.) зоны (буфер, планета, волшебной страны) и при этом обойти всех конкурентов. Затем требуется подобрать ключи к зоне и повоевать внутри с охраной. Наконец, на третьем этапе полагается решить какую-то задачку на сообразительность. Длиннее — не то, что: захватить первый трофей, можно отдохнуть, а можно двинуться за следующим, перебарываясь на более сложный уровень игры. И так до бесконечности или почти... Адам перепрыгивал настоящие трофеи: иногда на вершине экой-нибудь неприступной скалы можно наткнуться на трайную по плиту с напильно.

СРОЧНО СВЯЗАТЬСЯ С ПРЕДСТАВИТЕЛЬСТВОМ ФИРМЫ "ВАС ОЖИДАЕТ ПРИЗ"

Есть уровень только для "детей" старше восемнадцати лет. Приходишь в прокат или в представительство, предъявляешь паспорт, получаешь доступ и играешь там же, в отдельной комнатке. Вынос диска запрещен.



- Пап, давай ты сегодня сядь сидишку, — попросил сын, — а то мне не поверят, что она испорчена.

В лифте мы присовоинились к соседу с верхнего этажа. Мне не понравилась его улыбка. Он заговорил с нами, явно заметив, что мы с Марсом воротим морды.

— Что, славить весте? — спросил он.

Я немольно кивнул, подумав: "Догодливый".

- И сколько далут? — спросил он еще и очень вовремя догадался, что шуток достаточно. — А что, вы еще не знаете? Ваш парень очень похож на сына посла Майкрософта.

Мы все трое удивленно переглянулись. Сосед был очень

С первой загадкой я столкнулся сразу, еще не включив зажигалку. Я не люблю всякие радли и гонки. Мне лучше улетать плутанье по лабиринтам. Я решил сменить "картинку" — но не смог. Засиделся, как зерно заметил мой сын.

Делать нечего — пришлось прокатиться. На развилках — новые чудеса. Остановиться и подумать можно, а дальше так: в мозгах — выбор остается за тобой, а в "виртуале" — никакого выбора, прямо как в реальной жизни. То есть жму на газ, кручу руль, а у джипа свои шаршур — прет, куда хочет, прямо на засаду. С другой стороны, приятных чудес мало тоже не показало. Подъезжаю к явной засаде, напрягаюсь, одна рука на руле, другая на пушке. И вдруг — трах-бабах! Короткая очередь, парочка точных попаданий из подствольного граномета — и всем врагам капут. Выржался красиво! Это была явно не моя манера ведения огня. Да и точность, извините... Я отчетливо помнил, что начинал целиться совсем в другую юсть. Честно говоря, мне бы крышка, если б... Я проверил команду "RESCUE TEAM" ("ГРУППА СПАСЕНИЯ"). Никаких спасателей. Я даже попытался вызвать их — глухо! Команда не проходила! Запало мистикой. Мне даже захотелось высунуться из "виртуала" наружу, снять шлем и поплывать через лесное озеро.

Так — с помощью какого-то подозрительного "ангела" — я добрался до цитадели в горах. Лазейку внутрь тоже не пришлось долго искать. Меня сразу привело к мозаике, что изображала кобру, свернувшуюся спиралью. И тут же исверкал эфемерные "чешуйки", к которым было достаточно только прикоснуться... Мозаика рассыпалась, обнажил круглое отверстие лаза.

Дальше все совпало с рассказом сына. Враги были на одно лицо, сами лезли под пули, в потом где-то сбоку будто появился модельский магнит и стал оттягивать мое оружие. Тут уж схватили, потащили — и вот уже клетки-решетки и тот самый идиотский вопрос "Почему ел немытые фрукты?". Причем — на английском. Об этой детали Младший не говорил — значить, язык ему в школе дается... Ну, хоть какая-то радость.

Нерез полчасика мой отпрыск уже сидел на этом самом месте и удивленно хлопал глазами. Я вынул его прямо с середины второго урока. Его судьба в этот день явно не способствовала среднему образованию.

— А как вы попали туда? — только и спросил сын, когда я протянул ему шлем.

— В Империи революции. Повстанцы временно захватили власть.

— А я за кого? За них или против?

— Решим по ходу дела. — сказал я и включил запись сива, слышную на отдельную дискету.

Оба игровых "рисунка" практически совпали. Это могло означать вот что: кто-то "повзрослел" с диском и сумел сохранить на нем свое состояние игры. Такого в жизни не бывает. Неспособность стреляла средь бела дня ночная цикада. Вот тут-то я и набрал зловещий домер.

— Чего хотят террористы от Майкрософта? — спросил я своего куратора из Федеральной безопасности, когда усадил его в то самое кресло, в котором недавно "пытал" родного сына.

— Какой-то программный продукт, отпустил тот — Посольство молчит. Секрет-фирмы... Они пока не сдались. Ведут переговоры.

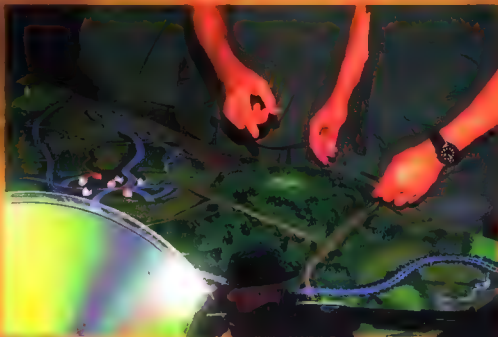
"Крепкая мамаша" — подумал я.

Уже в тот день, когда Всемирный Совет Производителей добился от ООН признания государственного статуса корпора-

ций с годовым оборотом более пятидесяти миллиардов долларов (при условии соблюдения Конституции и законов страны регистрации), мне пришла в голову мысль о том, что близится эпоха мировых войн между суперфирмами. Возможно, это было одно из первых предвестий.

— Вы разобрались, кто эти поганцы?

— Пока нет, — пожал плечами майор. — Первый залп они



дали из Колумбии. Там засечь место не удалось. Теперь продолжают через локальные сети университетов. По почерку похоже на "старьевщиков". Хотя и интеллигентный оля раньше не занимался.

"Старьевщики". Новые кибер-наркоманы. Ходят в злетантных костюмах, в отутюженных сорочках и в строгих, дорогих галстуках. Влияют себе в разные чашетки мозга особые чипы, которые при изъятии самоуничтожаются, и ловят какой-то невероятный кайф, "потребляя" информацию, особенно — компьютерные программы. Это — сеть, и у нее своя религия. Сближения с Мировым информационным полем. Главное: у них есть очень большие деньги.

Я выделил "рисунок" движения на первом этапе игры и попыткам донести его на схему всех дорог Москвы и области, чтобы при этом начало приходилось на выход из зоопарка. Как только майор отослал шифровку, мы взяли Младшего и двинулись с ним в пункт джроката.

Ты сам должен сдать диск, — сказал я ему. — Сегодня это твое главное домашнее задание.

Младший не сопротивлялся: ему стало очень интересно.

Секретное задание, добавил майор.

Это был самый замечательный прокатный пункт в нашем округе — новейшие игры появлялись в нем раньше, чем в остальных по всей Москве. Но и здесь творилось сиеготепреобразование — нет, не зря стрекотала цикада. За день поступил уже десяток жалоб. У хозяев стояли любые валсы. Они проверили диски — и ничего не могли понять.

— Кто брал игры раньше? — спросил майор, показав удостоверение Союза потребителей.

— Было двое. Очень интеллигентные на вид, отпустил перепуганный директор. — Они еще задавали вопросы насчет компьютеров. Потом свалили одни игры, взяли другие и пока не появлялись.

Мы поздоровались, разумеется, как супергиперважные персоны, а ч меня между лопатками щикады так и застрекота.

только вас, настоящих, и не хватало, но ведь и настоящая стрельба могла вот-вот начаться.

— Давай сегодня проверим, смеется и ничего, стало быть, не понимает. — Ты-то что тут делаешь? Опять какие-нибудь чудеса?

— То-то эти дурацкие очки
напялил

Я включил игру и двинулся вперед по складскому лабиринту. Игра навязывала свой темп.

ти я дублировал все повороты,
и вправду на одних и тех же углах

Я добрался до того самого туника, где враги должны были меня схватить и начать попытку для острастки всех нерях, спящих на немытых фуфусах. Там я выключил игру, снял

И вдруг поблизости застрекотала цикада! Я осторожно повернул голову... Там стоял контеинер с бананами. Я как бы нечаянно оттолкнул и мамин проглатыватель в сторону тайника. Из-

То, что произошло дальше, не придумал бы никакой конвер-

Все разинули рты. Младший стоял на вавилонской башне контейнеров и нагло грыз явно немытое яблоко!

Настал момент истины! С разворота я врезал "грузчику" в

правительственном уровне. Так что все равно штурмом их не возьмешь. Во-первых, придется уведомить руководство. Это уже утечка. Во-вторых, площадь складов — шесть гектаров. Успеют опомниться? Рисковать жизнью этого парня мы не можем, согласен? Кстати, ты гарантируешь, что он *там*?

■ ■ Через два часа в посольстве Майкрософта нам наладдили

Еще через час ваш покорный слуга в полном обмундировании профессионала *реального* боя и с *реальным* подкреплением в виде отделения спецназа - оказался около терминала.

Правда, экологи не ходят в горнолыжных очках, не носят бронекостюмов и не вооружены инфразвуковыми парализато-

Сезам открылся — и тут, как первый снег на голову, появляется кто бы вы зумали? Репортер-эколог и моя жена в одном лице — и к тому же со всей своей телекомандой, с камерами и микрофонами. У нее всегда наготове "корочка"

печень и отшвырнул его в проход между контейнерами. За мной следом бросился спецназовец и лазерным резком смахнул с контейнера замка.

Даг Маклахен, почти двойник моего сына, одетый почти так же, как мой сын, был внутри — пел и несредим, только слегка усиленным (как выяснилось потом — в момент появления на сцене с нашей "комиссией").

— Прикрой мальчишку! — рявкнула я на спина юнца и пулей выскочил наружу. Плевая была на одного гения Майкрософта — нужно было спасать своего! Среди гор немых фруктов уже палили друг в друга из всех стволов. Я напялил "дурацкие очки", запустил игру в обратную сторону (еще в посольстве попросил спящих поставить мне такой режим), вычитал цифры нуковую пушку — и ринулся по следам "виртуальной" боевой славы. Я знал, на каких углах обоих миров будут появляться всекие негодии.

Кое-кто из них успел сменить позицию, но троих или четверых я достал. Я мечался по виртуально-реальному лабиринту, сичка молитву. "Бсподоби, спаси и сохрани нашу дурную семейку!" Вокруг меня взрывались мишки, на голову сыпалась аблока и помидоры. Это был бой в стране Чиполино.

Потом какой-то мерзавец зацепил-таки мне между лапках рафинированную пулю. Помню только, как проселась на пузе по лапкамной жиже — и все... Слет померк. Хэлпи-эн, есть хэлпи-эн! Все наши остались в живых. Бронекостом не подавал. Крутая мма-эколог успела забиться под электрокар, а Маладший нырнул в яблонючную нору, которую успел устроить загадка. Он-то и стал героем дня, получив от Майкрософта вечное право на бесплатную учебу в Университете корпорации и высокооплачиваемую работу на любом уровне. Так что командантский час пришлося отметить. Я устроил ему вбзбук только за то, что перед операцией он не успел вынести на двор Марса.

сперь — загадки всех главных загадок

Когда похитили вудеркинда Дага Маклахена, в машине ему на глаза, конечно же, наткнулся мешок. Но мальчишка умудрился запомнить "на ошупь" примерную длительность всех отрезков пути и поворотов. Вылезая из авто, он задел головой о край крыши, эластичный

мешок слегка скособохнулся, так что на последнем этапе пути — в самом герминале — он сумел кое-что важное подсмотреть. Попадая на "место соедращения", он через пару часов симулировал хлипщеский припадок, а потом вдобавок объявила голодовку. Террористы слегка заискивали, а он предупредил их, что как компьютерный "наркоз" больше двух часов прожить без игрушки не может. "Старьевшишки" поверили и даже задулавали: вроде как наткнулся на своего. Тут заложник выдвинул очередное требование: игры должны быть новенькие, производства Майкрософт — такие-то и такие-то... и еще две пачки жвачки. Он знал, какие игры еще не продаются на школом перекрестке, а появились только в фирменных пунктах проката. Дальнейший ход событий очевиден. Невесным осталось только одно: какое обрзом посольский сынок — помощью иголки от значка и жвачки в качестве плавильного материала сумел "непоротить" диски и сохранить рисунок игры. Его крутая мамаша, за которой архивальный программный продукт фирмы стоил не меньше головы собственного сына, лишь крестко пожала мне руку и гордо улыбулась. Мол, знай наших.

Ничего. Наших тоже теперь знают. Игорь Мансуров-младший (это мой отпрыск) увидел в новостях, как был одет его майкрософтовский "брит-бизнесс" в тот момент, когда собрался в зоопарк. Мальчишкам легко одеться одинаково. Он верно проанализировал обстановку — как-никак сын конвергента. А кроме того, полночки проведав с испорченной игрой, он сумел расшифровать код доступа одного из запасных входов на терминал. Входа, через который вводили Дага Маклахена, а тот язык и подсмотрил последовательность из пяти букв и девяти цифр. Наш с репортером-экологом сынок не пошел в школу. Он добрался до терминала, дождался, когда появится "комиссия" и внимание охраны будет занято непрошенными гостями, и... Что и говорить, момент для фокуса он выбрал самый подходящий. Охранники приняли его за сбавившего Маклахена.

Короче говоря, три потенциальных конвергента в одном доме — это уже слишком не только для земного шара, но, наверное, для всей Метагалактики. Чего доброго ООН скоро примет решение расселить нашу дурную семейку по разным материкам Или планетам... Мы с легким страхом ждем джидея дня, когда — банановая цикада застрекочет а третий раз.

- Нынешний автор "Рукописи, найденной в tmp-файле" — Сергей СМИРНОВ — специалист по "игровым стратегиям" сразу в двух областях: психотерапии и литературе. Окончив в 1982 году медицинский институт, Сергей в течение нескольких лет участвовал в разработке "электронных игр" для космонавтов. Его кандидатская диссертация была посвящена созданию "виртуальных миров", отражающих состояние человеческого организма и тем самым позволяющих контролировать работу внутренних органов во время полета. Ныне С.Смирнов — автор ряда научно-фантастических книг и одного (пока) детектива, член Союза Писателей России. Замеченный им в ходе научных экспериментов эффект системного предвидения лег в основу сериала коротких рассказов о "сыщице-конвергенте", которые пишутся автором экзотично для нашего журнала.

- Ну а оформил "Рукопись..." (рисовал, фотографировал, медитировал за компьютером) уже знакомый вам Эдуард ХАБИВУЛЛИН.



Экстремальные войны

Завораживающая реальность
трехмерного пространства

Неограниченные
возможности
по созданию
новых миров

Скорость, которая
убивает

Разнообразное
вооружение
и средства
защиты

Возможность игры
по сети или модему

GROUP TS

PC CD-ROM

DOS 5.0 и выше / WIN 95

Бука

BUKA ENTERTAINMENT

ВидеоИгры

- Sony PlayStation
- Sega Saturn
- Nintendo 64

Игровое железо

Первый обзор игрового "железа" для Sony PlayStation



WipeOut 2097

Crash Bandicoot

Rage Racer



+ НАШ ПРОГРАМ:

Destruction Derby
Die Hard Trilogy
Tomb Raider
Soviet Strike
Project Overkill
Blast Chamber
Blind Machinehead
Painkiller



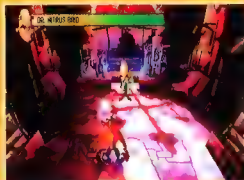
Бандикут и психи: турне славы



Дмитрий Яковлев

Почти все видеопроставки своей бешеной популярностью обязаны платформным аркадным играм. Но — вот парадокс! — на сверхзнаменитой Sony PlayStation, почти ничем не отличающейся от других высокотехнологичных консолей, да и выдающих примерно то же количество игр, можно было бы назвать визитной карточкой приставки (почти вроде Donkey Kong или Super Mario). Тихи, несомненно, были, но сегодня название компьютерной викторины Crash Bandicoot, рожденный малолетней и по-хорошему тупешавшей командой Naughty Dog, с трудомки которой, как оказалось, течно знают не только компьютерные геймеры, но и любители игры...

вышел на удивление простым: супераскада легко материализуется из смеси великоленной графики, красивой и разноразной музыки, оригинального сюжета и необычного, привлекательного и обаятельного главного героя. Но по-настоящему вкусным блюдо станет только тогда, когда шеф-повар вложит в него не только все свое умение, но и приправит специями, добавив гарнир. И надо сказать, Crash Bandicoot, замешанный на остром соусе из юмора и сервированный безграничной фантазией, удался на славу! Что? Вы говорите "произведение компьютерного искусства"? Да. Возможно. Вбрав в себя все самое лучшее из популярных аркадных игр и воп



лощенная на основе свежих и оригинальных идей эта игра способна стать — ни больше ни меньше — самой популярной SPS-аркадой

доктор-надручка, страдающий комплексом неполноценности ввиду со своим более умным, но менее чокнутым ассистентом хочет отомстить за былые насмешки одноклассников и поработить весь мир. Хотя сделать это наш профессор-оригинал Neo Cortex пытается довольно необычным образом. Его сообразительный помощник изобрел некий Evolto-Ray, способный превращать безобидных зверушек в агрессивные и беспощадные орудия убийства, которыми господин Кортекс и собирается воспользоваться для воплощения своих бредовых замыслов

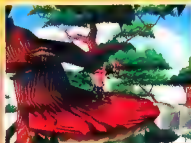
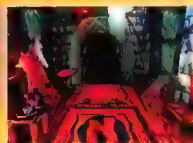
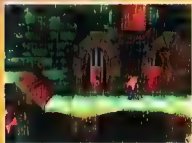
Одним из несчастных, над которым предполагается поставить ужасный эксперимент, оказался побивший австралийских дитяшек — бандикут. Зверек этот наверняка большинству из вас незнаком, так что даю

компетентную справку (тем более, что споры по поводу "национальности" героя разгораются нешуточные: одни утверждают, что это лисенок, другие помнят, простите, шакалов, третьи...); "Обыкновенный длинноносый бандикут (Perameles nasuta) — стройные зверьки с тонкими ушами и длинными мордами. Шерсть мягкая, уши длинные, с острыми концами. Любима пища — дождевые червя. Поймав червя, они очищают его палками от земли, пропуская через пальцы одной и другой лапок. Если дать зверьку хлеба с маслом, он также пробует "очистить" кусок хлеба от масла" ("Жизнь животных", т.6. Москва, "Проsvedeniye", 1971).

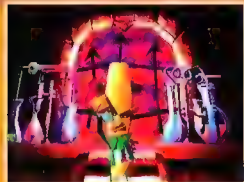
Так вот, хорошо еще, что у экспериментаторов было не все дома (видимо, как раз помощи отсутствующих домашних не хватало); собранная "докторами" установка дала сбой, который, по счастливой случайности, пришлось на опыт с нашим бандиком. Но это только одна правда! Другая — до предела уясная — заключается в том, что, избежав превращения в монстра, Crash Bandicoot сделал объектом испытаний свою возлюбленную Тавилу. Вы знаете, ради такой девушки я сам пустился бы в любые приключения. Что уж говорить с нашим героем.

Crash Bandicoot просто потрясает. Забыта старая "псевдоемлемная платформная сущность, с первых же этапов играющий попадает в ошеломляющий своей реальностью трехмерный мир, основанный на прекрасном графическом engine. Компьютерный герой обладает десятью степенями свободы, то есть он может двигаться в любом направлении не только на плоскости, но и в пространстве. Впечатляет дизайн уровней: джунгли Океании, заброшенные города, живописные водопады, мрачные замки — эти картинны удивляют своей реальностью, иногда даже хочется самому на какое-то время попасть туда, в игру, побродить, покурорить вместе с Крашем

Используя алгоритмы построения графических объектов с помощью векторов, а также рендеринг в режиме реального времени, авторы смогли создать многоэтажные, разветвляющиеся в пространстве игровые уровни. Кроме того, им удалось избежать стандартных для SPS-игр, использующих векторную графику, проблем с удале-



нием невидимых линий и стреловки невидимых объектов. Но даже если в игре и есть что-то глосно-графическое, вы вряд ли сумеете это заметить, так как, обещаю, будете полностью поглотены дразнящимися на экране телевизора действиями. Поход по мистическим джунглям затерянного где-то у побережья Австралии острова



ного архипелага не покажется легкой и неинтересной прогулкой даже прожектному аркаднику.

затягивает не дает оторваться от себя. И секрет этой бесконечной привлекательности Crash Bandicoot по моему, в том, что разработчики смогли, соблюдая классические каноны жанра, создать не на что не похожую игру. Сохраняя стандартные атрибуты аркады — сбор бонусов, призывы, секретные уровни, огромное число ловушек и врагов, жаждущих вашего поражения, — авторы сумели существенно разнообразить геймплей за счет следующих вещей.

Во-первых, это необычные точки работы камеры и, соответственно, направления движения в игре. Поясно. На многих уровнях Crash Bandicoot главный герой движется не как обычно — то есть параллельно плоскости экрана, а в его глубины (или, напротив, из глубины, вперед, к игроющему). Проще говоря, Краш бежит от вас или на вас. Такое построение уровней дало авторам шанс создать просто уникальные этапы. Пробираясь в глубь джунглей, бандикуту гирдится, на манер Индианы Джонса, со всех ног убежать от катящегося по пятам огромного грозящего превратить его в лепешку каменного шара. Естественно бежать он будет по крайне пересеченной местности. Не менее увлекательным и сложным

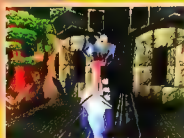
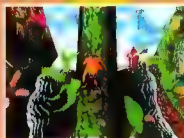
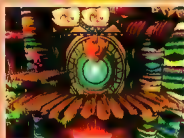
окажется переход через ветхий, с проваливающимися досками уходящий в туманную неизвестность подвесной мост. Приятное впечатление оставят прогулки по уровням, на которых движение происходит и вдоль экрана телевизора, и перпендикулярно ему. Это создает иллюзию полностью свободного перемещения в трехмерном пространстве (впрочем, несмотря на то что персонаж может двигаться в любом направлении, игровой мир, в котором он «живет» все же довольно ограничен).

Вторая принципиальная вещь — безграничная фантазия создателей, порождавшая просто феерические по своей необычности и увлекательности уровни. Про испытание булжниками и про «чертов» мост я уже говорил. Отдельных спов заслуживают и уровни, где вы путешествуете на спине обезумевшего от страха несущегося вперед не разбирая дороги кабаника, а также прогулки по темному замку. Представьте, перед вами коверная дорожка, ведущая в непроглядную темень, а в ее недрах множество провалов, шатких ступеней, грозящих обвалиться в любой момент огромные маятники-убийцы, раскачивающиеся от стены к стене, горящие красные глаза. Ваш путь освещен только слабым огоньком от волшебной маски, но вот гаснет и он, а кругом жуткая бесконечная пустота.

Но, как говорят в рекламных шоу, и это еще не все! Вас ждет огромное количество всевозможных шуточек и прибауточек. Пауки — всеядные свешивающиеся с потолка; змеи — выскакивающие из-под пола неуловимые и забавные, злые и агрессивные враги, море с трудом классифицируемых и невообразимых для нормального ума повушек. И т.д. и т.п.

Ну и, конечно, как во всякой настоящей игре присутствует обилие качественных звуковых эффектов и фоновой музыки. Правда, звук в игре не является чем-то экстраординарным, зато и эффекты, и музыка полностью соответствуют общему настроению игры и прекрасно передают атмосферу джунглей, заброшенных городов, лабораторий и заводов сумасшедших докторов, по которым вы путешествуете.

А вообще, вообще описывать Crash Bandicoot — занятие безнадежное. Окан удовлетворения, создаваемый игрой, не передать никакими словами. Это надо видеть, в это надо играть!



Crash Bandicoot Naughty Dog

графика — 95%
звук — 99%
сюжет — 90%
интересность — 95%

Его величество Rage Racer!

К.П.

Зима, крестьянки торжествуют, на улицах минус двадцать, народ с кинжальщином рубится в ИИ, рути скрутились в бараний рог, предразных вынесит вперед ягнтам, асталяные вилы соединяются. Но тут... ждем Его величество, влез в такой красной коробке и с казачьиными бубнами, и дин ому — Rage Racer.

Конец декабря — начало января, крестьянки традиционно ликуют, на дворе минус двадцать, весь "ММ" лет уже целый год часа танкетки у одного из ТУ, из танков доносятся радостные ахиллы, спустя некоторое время начинают выносить настрадавших, толпа собирается, на лица пострадавших по-прежнему жизневажности и исследует уверенность в вечности игры. Прогрессируешь, начинаешь, наконец, понимать, что происходит: народ учился первое знакомства с кинжальщином в сюжетности Ridge Racer'а, а если точнее — Его величество Rage Racer сохранил славы свое первое знакомства с русскими народом (с достаточно большой долей уверенности утверждаем, что игра на тот момент была в Москве только у нас).

Первый Ridge Racer поднял аркадные гонки на новые высоты и, попутно, определил стандарты racing-депте для PlayStation. Второй произвел революцию в аркадном жанре, за что и получил соответствующее слово в названии PSX-версии. Третий и, возможно, по-



следний Ridge, зовущийся ныне Rage, никакой революции не произвел, но зато приобрел столько отличий от своих собратьев, что стал похож на зеленого хангу-ру, затесавшегося в стаю белых бегемотов...

С чего начинается RR-родина

Если театр начинается с вешалки, то Rage Racer, безусловно, стартует с уникального, очень качественного и отменного интро и отменного синхронизированного саунда. Так что если кого-то узнают по походке, то Rage Racer'a — only по вступительному ролику. Тем более,

интро интро наконец-то стало ясно, почему бывшие некогда горными (ridge — горный хребет) районы превратились в яростных (rage — ярость, гнев).

Воплощение американской мечты

Первое впечатление было странным: игрушка напоминала нечто вроде Tokyo Highway Battle с графикой от Sega'n'USA. Но это было только первое впечатление. Впрочем, "упрек", касающийся сходства с Sega'n'USA, не напрасен — ведь это одна из самых красивых аркадных игр и лучшая гонка на N64! Не скажу, чтобы близость была стопроцентной, но некоторыми места в игре схожи настолько, что машинально испытываешь некое déjà vu и все к нему прилаживаешься. Секрет прост: аналогичная с вышеупомянутой игрой текстура дороги, обилие крутых спусков, подъемов и поворотов, плюс — удивительно разнообразное окружающее ландшафта: леса, парки, мостовые, пляжи, палмы, скалы, каньоны, водоплавы, городские постройки. Все это видеообилие даже пугает, сам собой напрашивается вопрос: а не пожертвовали ли программисты скоростью ради такой графики? Но, оказывается, и со скоростью тут все в порядке, и с трассами, и с автомобилями, и со звуком. Словом, настоящая "американская мечта", которой так долго грезил тысячи русских игроков.

Машины

Претерпев изменения набор автомобилей: канула в грузочная игра Gaia, открывающая доступ почти ко всем авто, зато появился... магазин, самый настоящий автомобильный салон, обладающий таким ассиметризм — от мелкотраха до монстров спортивной индустрии, — что влору облизываться. От зависти. Тем более, что поначалу вы откровенно нищ и не в состоянии купить даже самый дешевый из этих красавцев. Зато в нашем распоряжении весьма среднячковый "Супер



потворительное" авто, вполне годное для перестроения, следовательно, скопления начального капитала.

Так что правильной всего будет вложить стартовые деньги в upgrade. Отправляйтесь в online shop и со злокопной душой тратьте — улучшайте характеристики машины. Кстати, совершенствование это отнюдь не условно: авто по мере прохождения стадий "апгрейда" превращается из непритянутой городской малолитражки в мощную спортивную "штучку", обвешанную, отор-



но брильянтами, турбонаддувами, суперпокрышками, антикрыльями и спойлерами. Кроме того, всегда можно слегка улучшить авто, не тратя ни копейки, — достаточно изменить некоторые установки в меню "Customize": раче о выборе коробки передач АТ/МТ (при условии, если машина имеет несколько вариантов трансмиссии) и резинцы (регулятор сцепления).

Вы недовольны цветом любимца? претензии к бейджовой рекламе? — Это просто: поработайте маларом, предварительно заглянув в меню "Design", где можно и имя для команды выбрать, и цвета, и даже лэйбл (чипай: логотип), причем последний можно самому нарисовать (!), для чего предусмотрительные авторы придумали опцию "Paint", своеобразный графический редактор — практически любая цветовая гамма при палитре 16 цветов, плюс небольшой инструментарий для



рисования. (Джойстиком, конечно, рисовать не очень удобно, но работавшие со спектрумовской Art Studio проблему решат на счет "раз"). После чего на "мажорное" художество можно посмотреть в изометрии, надиом из автомобилей (их к тому же можно вращать — "шифты"), в динамике, включая Replay, а также в статике — на одном из рекламных щитов, которыми изобилуют трассы.

Трассы

В сущности, трассе как таковой нет, а есть город, наминающий Монако, Цюрих и Токио одновременно; есть одна большая дорога, переходящая в четыре трассы, наждад из которых, в свою очередь, "рассекается" по развилкам. Впрочем, указанные трассы и развилки



станут доступны только в высшем ранге (для справки: ранг (class) — стелень скоростного предела, определяемая количеством трасс и появлением новых машин; в каждом последующем ранге возрастают призывы за первые места и, соответственно, цены за услуги; в также скоростной предел участвующих в гонки), и ни на что не сможете опробовать их, только при-



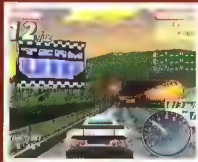
фирменный магазин
ВИДЕОИГРЫ



Помните! Видеоигры и аксессуары на все приставки

Москва, ст. м. "Юный город", Луисский прд. 23, тел. 928 3571, 921 2108

Санкт-Петербург, ст. м. "Торжеская", Б. Монетная 18, тел. 325 2535



Ремонтные карты и модули
Memory Card и Analog
Accelerator (Giant Cobra
Wheel)



Ridge Racer 3: Rage Racer Namco

графика - 95%
звук - 95%
сюжет - 95%
управление - 95%
интересность - 95%



ступил к игре. Но это закономерно и, на мой взгляд, прибавляет игре интересности.

В общем, трассы вас порадуют — как протяженностью, так и разнообразием: крутые подъемы, повороты, извилистые, резкие сужения дорог, и т.п. Только локализаторы, следите за дорожными знаками!

Графические особенности

Дизайн третьего RR уникален. Такого резкого перехода от пошлости первого Рэйсера к технологичной стилистике третьего не ожидал никто (в этом смысле RR перещеголял даже WipeOut XL, который считался законодателем стилистического дизайна на SPS, — замечательно решенные видеоставки, великолепно оформленное меню, простой и изящный интерфейс...)

Что же до собственно графики, то, должен сказать, авторы оттянулись на новом RR по полной программе. Наконец-то применен «динамичный свет» — эффект, который позволяет отбрасывать тени на предметы (а именно на автомобили). Дизайнеры весьма разнообразили и увеличили цветовую палитру, за счет чего повысился реализм текстур — в особенности неба и оксалитых поверхностей. Кроме того, был использован эффект градиционного затенения, и машины, словно по мановению волшебной палочки, стали намного объемней (хотя и приобрели некоторую игрушечность). Вот только отсутствие затенения, а матово-черными машины выглядят куда реалистичней.

В остальном все то же: комедийные машинки «обидают», девушки дают отмашку... Ах да, девушки красивы, «обиды» с обидой сползают подальше...



проплывают мимо вашего авто (явно motion capture), меняя палитра на более короткое (правда, это происходит лишь при проворачивании игрока в следующий раз).

Музыка

И снова game, куда обиднее! Он стал фирменным знаком всего семейства RR, тем более, что ни один другой музыкальный стиль не способен так очаровательно черкнуть темп игры.

Впрочем, изменения есть и здесь: музыкальные миксы в RR явно прошла отбор на «попозвон», так что теперь мы слышим более профессиональные клубные композиции конца 90-х. Конечно, jungle и house перебивают, но в почете и профессиональные «техно», и тяжеловесный hardcore, и крышеоскользящий trip-hop, и барный funk, и даже новоиспеченный напористый rage.

Итого

Лучшая playstation-аркадная гоночная игра. Простота управления, прекрасная графика, продуманный интерфейс, стильная, разнообразная музыка — вот все еще раз с уверенностью можно сказать о достоинствах Ridge Racer 3: Rage Racer.

Советы на память

- Обзаведитесь рулем — без него вы получите лишь 25% ощущений.
- Никогда не переключайте в другой разряд, не удостоверившись в том, что ваша машина достаточно сильна для этого.
- Заполните баки как можно раньше — «визуальная» траектория, поэтому приспособьтесь к ней с самого начала.
- Блокируйте более быстрые автомобили, пользуйтесь зеркалом заднего вида; если вас опередили и вы не успели разогнаться, попытайтесь «подставиться» по ходу съезда машины — это позволит избежать лишнего ускорения.
- Умело регулируйте свой финансовый баланс: приобретите несколько автомобилей и совершенствуйте их, чем скупить весь магазин и ездить с черепашной скоростью.
- Веселое сообщение для вернувшихся в нижний ранг: все награды обнуляются, а игроки восстанавливаются.
- Чтобы собрать все призы, нужно проехать все трассы до заката. Гран-при (End Grand Prix).



V.I.P. В темноте

Окончание. Начало в #9'96.

ВЫ В G1F4. ВЫЛОЖИТЕ РУКОЯТКУ (CRANK) И лишние травы, покиньте комнату и войдите в дверь напротив (G1F3), убейте зомби и возьмите книгу (Red Book). Из чашки, что находится в углу, возьмите ключ (Small Key), затем откройте ящик стола — чтобы разбить патронами к винчестеру (Shells). Отправляйтесь в ванную комнату (G1F2), где спустите из ванной воду и возьмите ключ (Control Room Key). Возвращайтесь в комнату с сундуком (G1F4): оставьте в сундуке книгу (Red Book) и шагайте в Bar (G1F5). На входе на вас нападут пауки — уложите их и возьмите патроны (Clip) и картридж (Ink Ribbon), после чего направляйтесь в коридор (G1F6) (если вам нужны травы, то

42 Report), прочтите его. Подойдите к шкафам и раздвиньте их — обнаружится секретный ход. Спуститесь по лестнице вниз. Вы — во Flooded Passage, перед вами ящики. Ваша задача, вспомнить игру Sokoban, — переместить ящики в конец коридора, в воду, чтобы получился своеобразный мостик. После завершения этой процедуры направляйтесь к двери в бассейн Water Tank (G1B4), по пути подберите травы (Green Herbs).

Войдя в (G1B4), бегите по направлению к двум дверям: вам нужна та, что левее (не мешкайте, иначе вы подвергнетесь нападению одной из трех акул, плавающих в бассейне). Вы — в Control Room (G1B2), подойдите к мигающей красной лампочке и нажмите на рычаг (он отка-



Возвращайтесь в Room 002 (G1F8), откуда следуйте в комнату с сундуком (G1F4), где возьмите книгу (Red Book). Затем идите в Beehive Passage и откройте там дверь в Room 003 (G1F12). Возьмите с южной полки (и прочтите!) книгу "V-Jolt" Report, а вместо нее поставьте Red Book — так откроется некая потайная дверь. В ящике стола лежит картридж (Ink Ribbon) — возьмите его, зайдите в ванную (G1F11), пристрелите зомби и подберите обойму (Clip).

ТЕПЕРЬ СОХРАНИТЕСЬ И ШАГАЙТЕ В PLANT Boss Room (G1F13). Здесь следует такая сцена: вы заходите в помещение, и на вас нападает гигантское растение (помните корень внизу?); вы беспомощны, но тут в комнату входит Ребека, и Крис бросает ей книгу "V-Jolt" Report — теперь вы управляете девушкой. Бегите в Drug Storehouse (G1F6) и приготовьтесь немного "похимичить". Для "эксперимента" понадобятся: четыре бутылки, вода (из-под крана), химикаты (о полках); условные обозначения: вода — 1, UMB No.2 — 2, UMB No.4 — 4. Налейте в одну бутылку 1, в другую — 2, перемешайте обе жидкости, результатом будет 3; следующую бутылку заполните 4 и смешайте 3 и 4, получите 7; заполните бутылку 2, другую — 4, смешайте, результат — 6; смешайте 6 и 7, чтобы получить 13; после чего налейте в оставшиеся бутылки 1 и 2, смешайте, получите 3, добавьте 3 к 13, и мы достигнем окончательного результата — "V-Jolt".

Взяв "продукт", отправляйтесь в Security Room (G1B5), где заботливо пойте корень и покиньте комнату. Ужасное растение отпустил Крис, и он снова передает под ваше чуткое управление. Постарайтесь как можно дальше отойти от растения и, взяв ключ в камине (Mansion Key), "проэкзаменируйте" его (теперь это Helmet Key). Все, покидаем поместье через большие двери.

Встретившая Криса Ребека отдаст ему рацию (Radio). Возвращайтесь в Center Passage (G1F6), где вас ждет Беккер: он сообщает, что вы можете вернуться в усадьбу, чтобы увидеть кое-что, что должно вас заинтересовать. Шагайте в поместье, но будьте



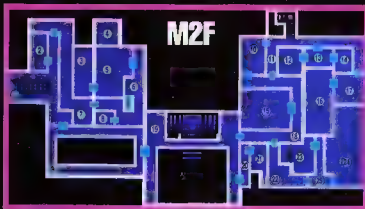
вы можете взять их, отодвинув статую в конце зала.)

Далее следуем в Beehive Passage (G1F10), где надо подняться к гнилому улью и взять лежащий на столе ключ (Dormitory Key). Проверьте ключ в инвентари (он станет 002 Key) и быстро покиньте комнату (во избежание нападения гигантских пчел). Затем снова войдите в нее и проследуйте к двери с кодовым замком: нужно зажать все индикаторы, и замок откроется. Так вы окажетесь в Drug

chайт воду из бассейна). Возвращайтесь к двери, где нажимаете на красную кнопку (акулы остались без воды — бедняжки), — теперь можно идти в Arms Storage (G1B1) и взять там ключ (Dormitory Key). "Проэкзаменируйте" последний (он и станет 003 Key), загляните в сейфы (нашами — шарой обойм (Clip) и двумя коробками патронов (Shells). Направляйтесь в Security Room (G1B5), "проверьте" гигантский корень и коробку рядом — отыщите ключ (Small Key).

Storehouse (G1F6), где нужно лишь прочесть два послания на стене. Снова шагайте в коридор (G1F6), откуда надо попасть в Room 002 (G1F3); ключ у вас уже есть. Зайдите и поверните в дверь направо (G1F11), пристрелите зомби и выйдите из ванной комнаты (Clip).

Возвращаемся назад и следуем в комнату, где надо взять карту (Dormitory Map), а если у вас есть ключ от ящика (Small Key), то и патроны (Shells). Кроме того, поднимите с кровати листок (Plant





начну — комнаты наполнились новыми монстрами по имени Hunters. На этот раз исследование помещений начинается с (M1F14). Зайдя в эту комнату, включите свет (лампочка на столе), возьмите патроны для кольта (Magnum Rounds) и книгу (Doom Book); "проверьте" книгу на предмет медальона (Eagle Medal) и идите к лестнице (M1F15), чтобы проследовать в Trophy Room (M2F2); но прежде загляните под лестницу — Бескер оставил зелье, медикаменты и боеприпасы (Clip, First-Aid-Spray, Shells). В Trophy Room возьмите со стола листок

(Orders) и прочтите его, подберите патроны к кольту и винчестеру (Magnum Rounds, Shells), придвиньте этажерку к чулку (ропаве) лоса и включите свет (выключатель — у двери), — и вы увидите святилищный пососный глаз. Заберитесь по ступенькам этажерки и возьмите глаз, он окажется красным визомом (Red Jewel); идите в комнату с тигром (M1F5) и вставьте красный алмаз в другой глаз тигра — откроется потайное место, и вы сможете взять колт (Colt Python). После этого следуйте в ближайшую комнату с сундуком, где возьмите травы (или аптечку) и сохранитесь.

ОТПРАВЛЯЕТЕСЬ В LESSON ROOM (M1F6). Там подойдите к пианино и развернитесь: на вас будет нападать гигантская адонитая змея, свистящая с ной, стараясь остаться целым и невредимым (в случае укуса примените травы); затем подойдите к дырке в полу и спуститесь вниз. Следуйте к каменной плите, щелкните переключатель — плита отодвинется, открывая проход вниз. Спустившись по лестнице, вы окажетесь в Underground Passage 2 (M1F26), где наткнетесь на пару зомби и патроны (Shells); еще парочку обездвиженных зомби вы найдете, пройдя вперед. Если вам не нужны травы (Green Herbs), не трогайте монстров и шагните в дверь, которая ведет на кухню Underground Kitchen. Разобравшись с двумя зомби, возьмите ключ (Small Key) и следуйте в следующую дверь — вы поднимитесь по

лестнице и окажетесь в 1F Elevator (M1F10). Разотрите дверь в Tea Room (M1F9) и возвращайтесь на кухню, где поднимитесь по элеватору вверх. Так вы попадете в Front Passage (M2F6). Идите за Rough Passage (M2F7) — здесь лежат травы (Green Herbs, Blue Herb) и тусуются зомби. Сделав свое дело, следуйте в Shed (M2F8), возьмите две коробки с патронами (Shells) и батареею (Battery).

Ступайте в библиотеку (M2F5). Убейте зомби, возьмите с пола книгу (Scar Book), откройте шкаф и соберите патроны к кольту (Magnum Rounds). Теперь отодвиньте шкаф (в правой части комнаты) — откроется вход в потайную комнату (M2F4), в которой вы сможете разжиться облойкой (Clip) и картриджем (Ink Ribbon). Снова шагните в Library — в (M2F3), где включите переключатель на стене. Таким образом вы зажжете свет; переместите статую, стоящую рядом, на световой пьедестал, и откроется секретный вход: тут вы сможете взять оптический диск (MO Disk).

Возвращайтесь в комнату под лестницей (M1F16), сложите в сундук ненужные сейчас вещи (в частности оптический диск), возьмите рукоятку (Square Crank), сохранитесь. Ваш путь лежит к водоподу (C1F3). Будучи около водопода, используйте батарею в элеваторе и идите в Water



Gate (C1F5), где примените рукоятку (Crank) на водозаборнике — вода в бассейне поднимается, а водопод исчезает, и вы сможете беспрепятственно пойти в Ladder Passage (C1B5). Отсюда шагните в Branch Passage (C1B3), и вы наткнетесь на огнемет (Flamethrower), закрепленный на стене; далее следуйте в Darkness Passage (C1B10), где возьмите медикаменты (First-Aid-Spray) и патроны (Shells). Заходите в следующую дверь (C1B11): вас ждет встреча с раненым Энрико, который расскажет вам, что в команде есть предатель. Далее неожиданно следует выстрел (предатель?), и Энрико отлетел богду душу. Подойдите к марту и осмотрите его карманы на предмет облойки (Clip). Возвращаясь назад, поднимите двух "охотников", поднимите с земли рукоятку (Crank) и проверьте ее в инвентари (рукоятка станет Hex Crank). Далее следуйте в Ladder Passage (C1B5), подстрелите парочку очередных "охотников" и верните огнемет (Flamethrower) туда, откуда вы его забрали.

Шагайте в дальнюю часть Ladder Passage (C1B5) и используйте рукоятку (Hex Crank) в отверстии так, чтобы образовался проход, вам — в него. Закройте дверь, и вы окажетесь в Rock Passage (C1B4), где снимите со стены огнемет (Flamethrower); потом поройдите к камню, и как только он покажется на вас, бегите от него назад; переждите, пока камень прокатится мимо — и ударится в стену, после чего следуйте к камню, пристрелите появившегося "охотника" и возьмите патроны для колта (Magnum Rounds). Теперь ступайте в отверстие, которое образовал камень, войдите в дверь, ведущую в Spider Boss Room (C1F6), — и вы встретитесь с огромным пауком. Порешите гада из огнемета, возьмите нож (Combat Knife), разрежьте паутину на двери и идите в Straight Passage (C1B6), а оттуда в Underground Save Room (C1B8). Там заберите медикаменты (First-Aid-Spray) и картридж (Ink Ribbon), оставьте в сундуке нож (Combat Knife) и сохранитесь.

Отправляйтесь в Straight Passage (C1B7) (только осторожно — змея!), затем идите в Crank Passage (C1B3), где "опровозможите" большой камень (спрячьте от него в стенное углубление); ступайте к концу коридора и возьмите карту уровня (Underground Map) и магнитостопку (MO Disk). Затем шагните

в гексагональный проем в стене и, используя дважды рукоятку (Crank), чтобы выровнять проход, следуйте вперед в Item Passage (C1B1). Снова примените рукоятку — чтобы отодвинуть статую и прижать ее стеной. Так вы получите книгу; возьмите ее и проверьте в инвентари — вы найдете медальон (Wolf Medal).

ВОЗВРАЩАЕТЕСЬ В UNDERGROUND SAVE ROOM (C1B8). Выложите в сундук рукоятку (Hex Crank) и магнитостопку (MO Disk), возьмите медальон (Eagle Medal) и следуйте в Crank Passage (C1B3). Оттуда поднимитесь на элеваторе в Fountain (C1F1). Вставьте по обе стороны фонтана медальоны (Eagle и Doom Medals), и вам откроется секретный код внутри фонтана. Войдите в него и спуститесь вниз на элеваторе; подойдите вперед до лестницы, спуститесь по



C1B



(L3B3), где первым делом посмотрите на портрет, возьмите книгу (Researchers Letter) со стола и прочтите ее; кроме того, тут можно отыскать обойму (Clip). Теперь отодвиньте шкаф, что рядом со столом, и щелкните переключатель — зажжется синий свет; подойдите к портрету и взгляните на него еще раз: если расшифровать символы, то можно получить слово MOLE, это пароль, который пригодится в дальнейшем.

Если увидите сундук, то, значит, вы добрались до входа в лабораторию (запаситесь боеприпасами — будет много стрельбы, и аптечками, если, конечно, они у вас остались).

Ступайте в следующую дверь, где вы встретите зомби; прикончите их, заберите магнитооптику (MO Disk) (рядом с факсом) и спуститесь по лестнице. Вы окажетесь в "O" Room (L3B6) — будьте готовы к "общению" с зомби нового типа; затем направляйтесь в Double Lock Room

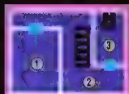
Room (L3B6) и идите Small Lab (L3B7), где включите компьютер; на запрос Login ответьте John, пароль — Ada, выберите этаж B2 и введите MOLE; затем выберите B3 — это отомкнет некоторые двери; выключите компьютер и подберите с пола слайды (Slides); направляйтесь в Double Lock Room (L3B3), зайдите в Private Room "A" (L3B4), разделайте с четвергом зомби, прочитайте факс-лист, лежащий в стеновой нише, подойдите к факсу в конце комнаты, примените оптический диск (MO Disk) и получите взамен код доступа (Pass Code 01). После этого шагайте на второй этаж (откуда пришли), войдите в конференционный зал, просмотрите слайды (Slides) с помощью проектора, возьмите документ (Security System), найдите переключатель и щелкните его — отодвинется потолочная колонна, и вы сможете взять ключ (Lab-Key). Теперь возвращайтесь в "O" Passage (L3B3) и откройте дверь в Elevator Entry (L3B10); зайдя в нее, убейте трех зомби и следуйте в Lab Save Room (L3B11) (следующая дверь), возьмите патроны к кольту (Magnum Rounds) и картриджи (Ink Ribbon), сохранитесь.

Следуйте назад, в комнату (L3B9), где возьмите со стола патроны (Shells) и заставьте лиски ящиками (чтобы не проник газ); далее придвиньте этажерку к отверстию в стене, и, поднявшись по ее ступенькам, вы попадете в комнату (L3B8). Возьмите патроны к кольту (Magnum Rounds) и примените оптический диск (MO Disk) в факсе — так вы получите код доступа (Pass Code 002). Затем покиньте помещение через дверь и сохранитесь. Теперь можно возвратиться назад и шагнуть в Maze "A" (L3B12), где вас будут ждать совершенно новые монстры (гремлины). Гад ползает по потолку и крайне опасен. Постарайтесь не вступать с ним в бой, найдите силовой генератор и включите его, затем отыщите вторую дверь, ведущую в Maze B (L3B13), где найдите факс. Далее по накатанной — примените оптический диск (MO Disk) и получите код доступа (Pass Code 003).

Теперь отправляемся в Power Room (L3B14), используем терминал и переключатель, после чего покидаем комнату и возвращаемся в Double Lock Room (L3B3). Здесь надо ввести все три кода доступа (Pass Codes) в кордовый замок с лампочками. Доступ разрешен — входим в дверь рядом и попадаем в Cell Entry (L3B1); идем вперед и видим дверь с решеткой, за которой находится Джимл. Говорим с Джеймсом и идем назад в Elevator Entry (L3B10), где нажимаем на рычаг около элеватора. Появляется Ребека. Опускаемся на элеваторе вниз и встречаем Вексера. Предатель прострелит Ребеке ногу и сопроводит вас в следующую комнату, где... выпустит на свободу Тирана — босса игры. Тиран убьет Вексера, и вы останетесь с ним один на один. Надеюсь, охота будет удачной...

Посмотрелись, подойдите к компьютеру и используйте его, чтобы открыть дверь; теперь на выход. Чудно! Ребека цела и невредима! Отправляйтесь в Cell (L3B2) и освободите Джимл, а Ребека тем временем победит в Power Room, чтобы активировать систему сигнализации. Возвращайтесь с Джимл к месту под фонтаном, где вы должны пройти в дверь (по пути не забудьте набрать медикаментов из сундука, оставая при этом в инвентарии свободное место); захватите батарею (Battery) и вставьте ее в замок, что в конце коридора. Джимл и Ребека немного задержатся, но вы все равно выйдете.

НАКОНЕЦ-ТО ВЫ НА ПОСАДОЧНОЙ ПЛОЩАДКЕ! Возьмите сигнальные огни (Flare), которые лежат около двери, пройдите на середину площадки и запустите Flares. Прилетит вертолет. Но, оказывается, Тиран еще жив — разберитесь с ним, используйте все свое оружие; кроме того, вертолетчик должен сбросить большую базуку (Rocket Launcher). Одного снаряда будет достаточно...



L2B



L3B

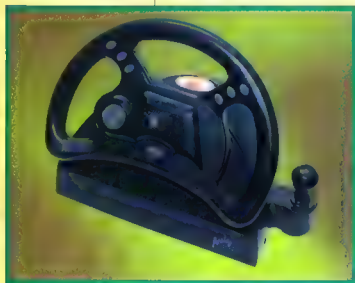


Steering Wheel

MAD CATZ

**Евгений КРИВОШЕЕВ,
Павел ЗАВЬЯЛОВ
(тестирование, текст)
Сергей ЦУЛИМОВ
(фото)**

Вь когда-нибудь сидели за рулем настоящего болида "Формулы-1"? Нет? Ну ничего, мы тоже не подобрались, однако не лем по этому, несомненно, печальному поводу слезы, ибо истина, она же сурьезная игроманская правда, как оказалось в результате нашего тестирования, заключается в руле. Да-да, именно — в руле. В частности в Steering Wheel от компании Mad Catz — в самой что ни на есть натуральной водительской баранке, разве что не снимающейся, да еще с кнопкой "Start". А все остальное, поверьте, на месте и почти настоящее и педали, и рукоять переключения скоростей, и даже усиление, необходимое для поворота своего девайса.



..А теперь важно сесте как можно удобнее, запустить *Formula 1*, *Andretti Racing* или *WipeOut 2097* и долго, желательно

— не теряя сознания, колесить (для игры *WipeOut 2097* более уместно словосочетание "мотаться из стороны в сторону"), накручивая пучины круги, стабильно занимая первые места в сезонах и медленно переполняясь гордостью за собственное всепобеждающее и непроницаемое мастерство. Проведите эксперимент: перейдите после двух часов игры с помощью *Steering Wheel* на обычный джойстик и попробуйте повторить хотя бы худший из своих результатов. Не вышло? То-то и оно.

Но есть и другое. В первое время чувствительность руля и его динамика вызывают искренний восторг. И восторг этот оправдан — поначалу всматрившись в прибор действительно впечатляет. Однако конструкция *Steering Wheel* такова, что по прошествии относительно небольшого периода времени (по сравнению с ожидаемой "продолжительностью жизни" консоли) эти характеристики постепенно ухудшаются. Причина этого и смешна, и банальна. В аппарате имеется внутренняя силовая конструкция, основанная на детали, известной в народе как "резинка бытовая" (бухвально!), надежность которой вызвала у нас некоторые серьезные сомнения. Попросту говоря — "деталь" растягивается и когда-нибудь может порваться. Впрочем, по всей вероятности, заменить "резинку" не составит никакого труда.

Еще одна особенность руля — наличие отдельной ручки для переключения передач. С точки зрения приближения к реали-

ям жизни, идея очень приятная, но, увы, разработчики не слишком удачно ее реализовали. Ощущения от процесса переключения довольно сомнительные, а кроме того — не всегда понятные, произошло это самое переключение или нет?

Повторимся: руль продается в комплекте со столь замечательным гоночным оборудованием, как педали. Несмотря на то что на руле имеются (и очень удачно расположенные!) кнопки, "отвечающие" за газ и тормоз (правда, не аналоговые, а цифровые), использовать педали несколько спорней. Вернее — спорней. То есть приятней и ближе к правде жизни, как сказали бы литературные классики реалистической школы.

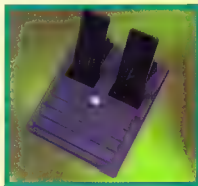
В то время как руль производит впечатление солидной конструкции на тяжелом основании, педали пугают своей легкостью и спорователью, определенной ненадежностью. Не то чтобы они ломались под ногами испытателей, нет, чего не было — того не было. Но... в общем, посмотрите на фото. Конструкция кажется слишком облегченной (а ведь подосознательно хочется тяжелого серого чугуна или хотя бы морской смекалки, когда все что ни есть намертво крепится к полу болтами).

При всем великолепии мысли о наличии собственно педалей — таких аналоговых-аналоговых и к тому же удобно расположенных (под стопом), — есть здесь некие сомнительные моменты. Педали размещены довольно близко друг к другу и рассчитаны, по всей видимости, на детско-юношеский размер обуви, и люди в расплывчатых до 55-го размера домашних тапках, либо просто крупные особи *potom sapiens*, будут испытывать на себе некоторые неудобства.

Вторая недоработка конструкторов связана с тормозом. С одной стороны — имеются две вполне одинаковые педали, и стало быть, динамика у них должна быть схожей. Но, с другой стороны, у всех перечисленных выше очень разные игры не могут наблюдаться одинаковые ошибки. О чем это мы? А вот о чем: претвзний к динамике педали газа мы высказать не можем. Совсем. Но ситуация, когда на скорости более двух сотен миль в час машина вдруг останавливается от одного легкого нажатия на тормоз, нам тоже не понравилась. Что-то здесь не так, согласитесь.

Итак, аргумент действительно достоин гордого звания "Рулевое колесо" (*Steering Wheel*), и если учесть, что это один из первых "блинов", то нельзя не заметить профессионализма "печарей". Несомненно, "Наш выбор!"

(Комплект "руль-педали" тестировался на играх *Formula 1*, *Ridge Racer Revolution*, *Rage Racer*, *Andretti Racing* и *WipeOut 2097*.)



VRF-1

BLAZE

Пуль. Форма слегка авиационная, будто напоминающая пользователю о существовании самолетных штурвалов. И в самом деле — прибор куда более "дружелюбен" к SPS-авиасимуляторам, нежели Steering Wheel. Впрочем, стоит учесть тот факт, что динамика авиационного штурвала отличается от динамики автомобильной баранки. А это она, баранка.

VRF-1 заметно отстает по своим динамическим характеристикам от комплекта Steering Wheel. Но есть у него и достоинства. Во-первых, аналоговые кнопки. Газ, тормоз и два "шифта" — все аналоговое. И это важно, по-



скольку агрегат не комплектуется педалями. Заметим, что масса игроков предпочитает газовать/тормозить именно кнопками, а не педалями (едва ли такие привычки соответствуют духу игр-симуляторов, но это факт). Аналоговые кнопки очень удобно расположены и отличаются прекрасной динамикой. Но все же... педали придуманы неслучайно — как бы удобно ни были размещены кнопки, руки устают куда быстрее, если заняты не только рулежкой, но еще и газом.

Из эргономических достоинств устройства нужно отметить регулируемый наклон стойки и тяжелое основание с присосками. Поэтому размещение руля на столе проблем практически не создает: даже при очень больших усилиях, прилагаемых к агрегату виртуальным гонщиком, вошедшим в раж, уронить или сбросить VRF-1 со стола довольно сложно. Наклон стойки регулируется с помощью специального фиксатора и имеет несколько (чего хватит за глаза) позиций.

Резюме: устройство уступает Steering Wheel по своим динамическим характеристикам, но, по всей вероятности, более надежно; большее количество аналоговых кнопок компенсирует невозможность подключения руля к педалям. Одним словом, на этот раз — выбор за вами.

(Пуль тестировался на играх Formula 1, Ridge Racer Revolution, Rage Racer, Andretti Racing, WipeOut 2097.)

SCPH-1110 w/94051

SONY

Импульс однажды классик: "Рожденный ползать, летать не может". На что последовал немедленный ответ фирмы Sony, выразившей искреннее удивление по поводу этого заявления. Выразившей и давшей достойный отпор — в виде уникального двойного аналогового джойстика SCPH-1110, предназначенного в основном для получения удовольствия от SPS-попотов. В общем, попользались, можно и полетать...

Несколько странно, что левая рукоятка устройства имеет форму классического джойстика, тогда как почти вековая история авиастроения выработала для ручки газа куда более подходящую конфигурацию. Тем паче кажется необычной возможность перемещать упомянутую ручку газа по розе ветров. Надо быть "легче". Проще говоря, увидев на фотографии два "нормальных" джойстика, вы должны понять, что речь идет всего-навсего об одном полноценном "стике", расположенном справа, и весьма загадочной рукоятке управления газом слева.

Итак, ручка газа несколько ностальжирует, но не в этом дело (игрокам будет греть ее существование само по себе). Перейдем к левой части. Возможно, это не самая шикарная левая часть (подрабатывающая собственно джойстиком), но, на наш взгляд, по чувствительности она не уступает даже дорогим и заведомо качественным аппаратам для PC (таких фирм, как, скажем, ThrustMaster). Но тут же поправимся: наша оценка не может быть вполне объективной, поскольку единичность подобного джойстика в природе не позволяет корректно сравнивать, а во-вторых, сами авиасимуляторы для SPS трудно назвать очень уж сложными и адекватными.

Но при всем том эргономика джойстика и расположение кнопок оставляют хорошее впечатление. Кроме того, имеющий два режима работы (в дополнение к аналоговому есть еще и цифровой) SCPH-1110 очень просто калибруется. Плюс (повторимся) — в мире SPS джойстик не имеет аналогов. Вывод: специальный приз. Беспорочно.

(Джойстик тестировался на игре Bogey: Dead 6.)



Все обозреваемые устройства управления были предоставлены компанией "НУСЭЛ" (магазин "Видеогамы"), тел.: (095) 925-3571, 921-2188

Destruction Derby 2

(Cheat-коды)

Вводить вместо имени:
MACSP00 — доступ ко всем трассам
TONYPARK — демонстрируются все FMV
CREDITZ! — демонстрируются наброски разработчиков

Die Hard Trilogy

(Cheat-коды)

Коды вводятся после паузы в игре, с нажатой кнопкой R2 и



только с первого джойстика; чтобы отключить код, надо набрать его снова.

50 Grenades (50 гранат)

■□□○

Coordinates (координаты)

◆○◆□

Fat Mode (Брюс и заложники превращаются в топстяков)

◆□◆◆

Silly Mode (враги стреляют из положения "оружие между ног")

◆○◆◆◆

Unlimited Ammo (бесконечные патроны, переключение оружия — повторным набором)

◆◆◆◆◆◆◆

Invincible (невидимость)

◆◆◆◆

Civilian Float (при выстреле заложники будут подлетать вверх)

◆□◆◆

Die Hard 2

Maximum Special (99 гранат и ракет)

◆◆◆◆◆◆◆

Die Hard 3

Car Hanger (автомобильный брелок)

◆◆◆◆◆◆◆



Fergus Mode (летающие лица)

○◆◆◆◆◆

Fiat Shaded Mode (бескстурный режим)

◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆

Infinite Lives (бесконечная жизнь)

◆◆◆◆◆◆◆

Infinite Turbo (бесконечные "турбо")

○◆◆◆◆◆◆◆

Infinite Super-Turbos (бесконечные "супертурбо")

○◆◆◆◆◆◆



Odd-mode (переключения камеры, растягивание изображения)

○◆◆◆◆◆

Slow Motion (замедленное движение)

◆◆◆◆◆◆

Weird Buildings (странные здания)

◆◆◆◆◆◆

Car Floats (летающие машины)

◆◆◆◆◆◆

Tomb Raider

(Cheat-коды)

Переключение уровней

Во время игры войдите в меню с помощью кнопки Select



и введите следующий код:
 L2, R2, △, L1, L1, O, R2, L2.
 Если код введен правильно, вы услышите голос Лары. На-



жмите Select — и вы окажетесь в другом уровне.

Все оружие. Бесконечные патроны

Пройдите игру, пользуясь кодом переключения уровней, затем начните игру заново, и вы получите все оружие + бесконечные патроны.

Soviet Strike

(Коды уровней)



Campaign 1: WORSTCASE

Campaign 2: GRANDTHEFT

Campaign 3: GROZNEY

Campaign 4: CHERNOBYL

Campaign 5: CIVILWAR

Project Overkill

(Cheat-коды)

Все коды вводятся после паузы в меню Review Mission.

Cloak (бомба)

Нажав △, введите □○□□, затем отожмите △

Нажав X, введите △△, затем отожмите X

Life Refill (восстановление энергии)

Нажав □, введите O X △, затем отожмите S

Нажав O, введите □ X △, затем отожмите O

Speed (скорость)

Нажав ★, введите △△△, затем отожмите ★

Нажав ★, введите X□O, затем отожмите ★

Blast Chamber

Бесконечные жизни



Режим одного игрока (Solo Survivor)

Ввести в главное меню:

□◆◆◆◆◆◆◆

Blam! Machinehead

(Коды уровней)

Level 02: SQDZF05TJJ

Level 03: HYM7G0DECM



Level 04: WFNH0PQJC

Level 05: I54FH0D5BF

Level 06: E94FH0LLKJ

Level 07: MHLFH0D7TCM

Level 08: ALLFH0XGUP

Level 09: BDNJH0LLPU

Level 10: 8JGHO9B4V

Level 11: E9GGH0JQH

Level 12: 9F0JG0LZJD

Level 13: SKAGH09P4O

Level 14: JJ0BN9FCM

Level 15: EYWJH0P7BF

Level 16: JQNFH0T7BF

Level 17: 7G9DA0MOCE

End Sequence: 6H9DA0QJ2F

Pandemonium

(Коды уровней)

Level 01: ADEAMIEE

Level 02: EPIJAKCA

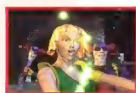
Level 03: FBIJAKCI

Level 04: KOCCIEE

Level 05: NGIAIBJJ

Level 06: NIJAIBCB

Level 07: KGCACICI



Level 08: AHICBAJE

Level 09: AIIICFAJG

Level 10: AIIICBAJI

Level 11: FBIIAKCK

Level 12: FDIADKDC

Level 13: FFIIAKOK

Level 14: KACACIBA

Level 15: ADMCFAD



Level 16: EMIEKBE

Level 17: OEIIBIMJ

Level 18: FAIIAKCE

(Cheat-коды)

Вводить в опции Password:

BORNFREE — все уровни

HARDBODY — невидимость

VITAMINS — 31 жизни

CORONARY — дополнительные единицы энергии

BODYSWAP — переключение персонажей с помощью кнопки △

OTTOFIRE — специальное оружие

EVILDEAD — бессмертные враги

THETHING — мутация тела

— кнопкой L2 (L2 и X — возврат в нормальное положение)

Коды собраны и проверены V.I.P.

special:
GHS PnP = \$169
TBS 2000 = \$129
ESS SB 32 = \$59



Мультимедиа Клуб

ЭКСПЕРТЫ В МУЛЬТИМЕДИА

МУЛЬТИМЕДИА КЛУБ

предлагает широчайший ассортимент компьютерного и мультимедиа-оборудования. Здесь вы найдете ответы на вопросы: Каким должен быть домашний компьютер? Как создать персональную музыкальную, графическую или видео-студию? Что такое Виртуальная Реальность и Интернет? У нас и у наших партнеров всегда можно найти самые последние новинки в области мультимедиа и получить необходимые консультации.



Идеальное решение для цифрового нелинейного монтажа видео на PC. Видео/выход PAL, 3D кадр/сек в секунду, 60 полей - с качеством S-Video. Лучшее соотношение цена/качество. Сделано в Германии.



Этот графический акселератор получил уже более 100 наград. Лучший продукт 1996 года. от 2 до 8 Mb VRAM, 1600x1200x32 bit, поддержка 3D и MPEG, Windows 95/NT. Для профессионалов в графике... и играх!



Сенсация в мире музыки! Звукосов. плата, объединяющая в себе возможности профессиональной аудиостудии: 20-битные конвертеры 15/14/100 АЦП, синтезатор Korg/MAS, до 48KHz 16M, локальный эффект процессор, цифровые I/O. Более подробная информация - в Мультимедиа Дайджесте.



ЭЛИТНЫЕ КОМПЬЮТЕРЫ

Да! Это действительно компьютеры эстра-класса, которые могут вас. На их базе вы создадите графическую и видеостудию, профессиональные музыкальные студии, вы сможете комплексно и настраивать любые системы.



Новая разработка американской фирмы Stereo Graphics - удивительные цвета виртуальной реальности: Setek Eyes, VHS. Высочайшее качество изображения. Посмотрите их все сможете во всех лучших салонах Москвы. Цена 1795.

Москва: (095) 158-5386
943-9293, 943-9290
Тюмень: (3452) 251-543
261-460
м. Сокол, Ленинградский пр-т 80/2,
подвал "ТМ-Вит"
E-Mail: asaset@topnet.ru,
asaset@topnet.ru,
BBS/FTP: 201-515, 201-4339
(24 часа, 28800)



Звуковые платы

- Bonee 20 Modeler!
Ultrasound PnP/PRO
T8 Pinnacle (20-bit, DSP)
T8 Topaz 32/PLUS PnP
SB Video/3D Audio Tuner
ESS-1688 18 16/32 PnP
Kodak WaveMaster, 4Mb ROM
Yamaha DC20/30/SW60 XG
AVM Summit Apex/ST

Цифровое видео и фото

Miro DC10/20 (SVHS, 60 полей)
Miro DC30 (6Mb/s; +Audio!)
Kodak DC20/40/50 Zoom
FAST AV Master/FPS60+
Danim MPEGator Encoder
Danim MARS-II (MPEG V2)
Danim VideoTape (40000)
Data Translation Broadway
TV Tuners/VideoBlasters
Norma Video TV Converters

Компьютеры**

CLR Infinity ATX Pentium
- более 100 конфигураций
- лучшие игровые системы

Виртуальная Реальность

Forte VFX-1 VR HeadGear
I-Glasses Video/PC VR System
Stereo Graphics Simul Eyes VR
игровые комплексы "Под Ключ"

Профессиональное музыкальное оборудование

Музыкальные монтажные системы (HDI) от Digidesign, Digital Audio Labs, Roland, Adb
DAT системы Panasonic, Fostex, Tascam, Alesis*
Пульсы Yamaha, Mackie
Музыкальные интерфейсы MusicQuest, Midiman, Stensberg, MOTU
Fatar и Roland MIDI Controllers
- программное обеспечение...

Акустические системы

Микрофоны, наушники
Sony (все модели)
Labtec LCS (все модели)
Jazz Hipster (все модели)
Yamaha (все модели)
Altec Lansing Series ACS-300
QuickShot SoundMate/Force

Устройства ввода

Gamepad Stealth 64 Video
Diamond Stealth 3D
STB LightSpeed 128
ATI Graphic Adapters*
Matrox Media-XL MPEG
Matrox MGA Millennium 3D
Matrox MGA Misticque 3D
Glint3D NT Graphic Adapters

Мониторы

Sony Trinitron 155X/SFI
Sony Trinitron 175P1/SEN
Viewsonic & Panasonic*

Комплекты

плавный ассортимент
процессоры Intel Pentium/Pro
Joystick JAZ и ZIP, диски

* и ** цены указаны в рублях с учетом доставки до Москвы. ** Конфигурация определяется в соответствии с пожеланиями клиента.

Мультимедиа Дайджест

HTTP://WWW.ONLINE.RU/SP/MPC/DIGEST
— лучший источник информации о новых технологиях: мультимедиа, цифровое видео и аудио, виртуальная реальность... и, конечно, игры!



Exciting and Reliable

Непрерывное обновление



TOSHIBA



Фирма Партия

117342, Москва, ул. Профсоюзная, 65
Опт: 941-0175, рез.: 913-8787, 913-8383

Бельгийский ветер

103012, Москва, Б. Черкасский пер., 2/10
Тел.: 928-7392, 928-7394, факс: 921-0077

Samelot

123610, Москва, ул. Авиамоторная, 2/21,
оф. 202. Тел.: 362-9318, факс: 363-3105

Ноос

252028, Украина, Киев, Проспект Науки, 41
Тел.: (044) 265-5278, 265-2389, факс: 265-5952

Нильс

129010, Москва, ст. м. «пр-т Мира»,
Протопольский пер., 19/14
Тел.: 280-8639, 280-8662,
факс: 280-9963

Демос-AP5

115035, Москва,
Овчинниковская наб., 6/1
Тел./факс: 956-6291

Портативные системы

Москва, ул. Красноказарменная 13 А, оф. 302
Тел.: 916-0971, факс: 913-9676

Дилан

127434, Москва, Дмитровское шоссе, 95
Тел.: 956-4774, факс: 956-4775

Лампорт

117218, Москва, ул. Кедрова, 14, стр. 1
Тел.: 125-1101 (10 лин.), для заказов: 125-1101 (д.206)

Апси

480091, Казахстан, Алматы, ул. Фурманова, 124-4
Тел.: (3272) 61-2073/5011, факс: 61-3394

Плюс

480002, Казахстан, Алматы, ул. Гоголя, 15
Тел.: (3272) 30-4241, факс: 30-4892

Computer System Centre

Литва, Каунас 3028, Studentu str., 48 A-111
Тел.: (370-7) 79-7871, факс: 79-5786